PLANETA POKÉMON

ENCONTRE OS MOVE TUTORS E APRENDA TÉCNICAS INFALÍVEIS EM
FIRERED/LEAFGREEN, EMERALD E XD

FUTURO

CONEXÃO WI-FI! O MUNDO ESTÁ SENDO REDESCOBERTO

Nintendo World

SELO Nintendo OFICIAL

Nós jogamos!

METROID PRIME HUNTERS

Samus arrebenta tudo no melhor **MULTIPLAYER** do Nintendo DS!

Especial

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

GUIA COMPLETO PARA MUDAR A SUA CIDADE

SONIC RIDERS

A VOLTA POR CIMA DE SONIC NO NOVO GAME DA SEGA

Estratégias matadoras

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

SHROOBS?!? ACABE COM ELES SEM DIFICULDADE!

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

VÁ ATÉ O FINAL DA AVENTURA

COM O MELHOR DA NINTENDO POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

REVIEWS DE PRIMEIRA

ELECTROPLANKTON
Desvende a nova obra-prima musical do DS



THE CHRONICLES OF NARNIA
Criaturas mágicas e feitiços poderosos no GameCube



DOGZ
A mania não pára! É hora de cuidar de cães no GBA





Nº 92 R$ 6,50

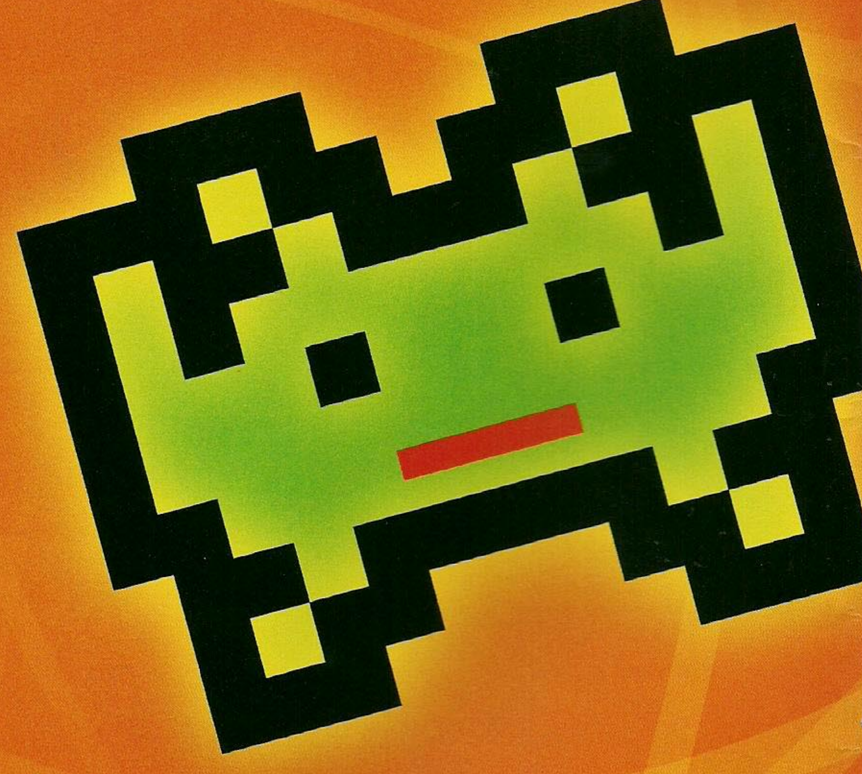


Chegou a hora da decisão!

2º TROFÉU GAMEWORLD MELHORES DE 2005

Entre no www.gameworld.com.br e vote agora nos melhores games, produtoras e profissionais de 2005. Você é quem decide quem vai levar o Troféu Gameworld em 2005, nas seguintes categorias:

- Melhor jogo do ano
- Melhor jogo para PC
- Melhor jogo para PlayStation 2
- Melhor jogo para Xbox
- Melhor jogo para GameCube
- Melhor jogo para console portátil
- Melhor jogo para Xbox 360
- Melhor jogo de tiro
- Melhor jogo de estratégia
- Melhor jogo de ação
- Melhor jogo de simulação
- Melhor jogo de luta
- Melhor jogo de corrida
- Melhor jogo de RPG
- Melhor jogo de esporte
- Melhor MMOG lançado no Brasil
- Melhor multiplayer
- Jogo mais inovador
- Melhor produtora de games estrangeira
- Melhor desenvolvedora de games brasileira
- Melhor publisher no Brasil
- Melhor campanha de marketing de game








EDIÇÃO 92 • FEVEREIRO DE 2006

ÍNDICE



12
Samus e os caçadores em um embate sensacional no seu DS!

38
Será que o porco-espinho vai mandar bem nos esportes radicais?



46
Parceiros no tempo e nas aventuras: Mario e Luigi detonam!

Nosso critério de avaliação

OURO – Nintendo World – 10

PRATA – Nintendo World – 8,0 - 9,5

BRONZE – Nintendo World – 7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

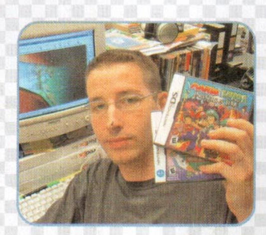
• **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

Correio N

Novos rumos?



Não! Pelo menos por enquanto. Um dos consoles da próxima geração desembarcou aqui na redação há algum tempo, e quer saber? Pouca coisa aconteceu. Ninguém saiu pulando ou gritando, dizendo que era diferente e muito inovador. Claro, alguns acharam os jogos com gráficos bonitos, mas outros nem quiseram jogar alguns títulos. Tudo bem, isso é normal em toda primeira leva de games que chega junto com os consoles. Mas aí vem a questão: não são os primeiros jogos que deixam — ou não — a boa impressão? A reação de todo mundo aqui não passou nem perto da que tomou conta da redação em 16 de setembro do ano passado, quando todos pararam mais de uma vez para assistir ao vídeo de apresentação do controller do Revolution. É isso o que esperamos, é isso o que queremos: inovação, formas mais divertidas e malucas de jogar, interagir mais com os games, se sentir, o máximo possível, parte deles. Faltam apenas alguns meses para esse tão esperado lançamento e, enquanto ele não acontece, ainda temos muito a fazer e grandes títulos para jogar. *Metroid Prime Hunters, Mario & Luigi, Sonic Riders*, o eterno *Animal Crossing: Wild World* e muitos outros títulos de DS que poderão ser jogados no DS Lite, a nova versão do portátil que logo chegará por aqui. E no final das contas, vai valer a pena esperar? Claro que vai!

Ronaldo Carlini Testa
Editor

A próxima edição da Nintendo World estará nas bancas no dia 23 de março.



Jogando na rede
Gostaria de saber se o Nintendo DS suportará jogos online de RPG no estilo *Final Fantasy* e *Legend of Mana*. Essa é minha dúvida cruel - acho que ninguém perguntou isso para vocês.
Marcos Jones
São Paulo/SP

Marcos Jones... Seria você um primo perdido de nosso amigo Indiana? É difícil prever quando (e quais) jogos de RPG serão lançados para o DS com suporte à jogatina online, mas você já pode curtir um exemplo análogo, o Animal Crossing: Wild World, que demonstra claramente o enorme potencial da tecnologia Wi-Fi. O DS está com suas vendas de vento em popa, portanto espere por muitas novidades dos desenvolvedores para este ano, e cruze os dedos!

Jogo com crepe
Eu comprei um jogo em Paris para GameCube (*Tony Hawk's American Wasteland*), mas eu acho que estava escrito que não é compatível com os consoles do Japão, Brasil e EUA. Por que não posso jogá-lo?
Christian Casagrande
por e-mail

Infelizmente, não há como jogar os games europeus nos consoles nacionais, Christian. O padrão de vídeo da maioria dos GameCube vendidos no Brasil é o mesmo dos americanos, chamado NTSC. Os games e consoles vendidos na Europa utilizam outro sistema, chamado PAL. Além disso, o aparelho conta com uma trava de região, que limita ao console jogar apenas os games designados para determinados países... Vale a pena sempre verificar a embalagem e o manual, para saber as especificações técnicas antes de comprar games, DVDs e eletrônicos em outros países. Assim você evita dores de cabeça desnecessárias. Um abraço!

Nintendo DS importado
Eu gostaria de saber se meu Nintendo DS europeu rodará os jogos que eu comprar aqui no Brasil?
Luiz Antonio Dalazen Junior
por e-mail

Sim! Ao contrário dos consoles tradicionais, os portáteis da Nintendo não trazem nenhuma trava de região. Os jogos americanos, europeus e japoneses são todos compatíveis com aparelhos de qualquer país. Deu sorte, hein?

Peça Rara
No site oficial da Nintendo World, na seção n-bits, uma notícia me chocou: ela dizia que a Rareware voltaria a produzir games para os consoles da Nintendo. Isso é mesmo verdade ou só boato?
Victor Pinheiro
São Paulo/SP

ATENÇÃO!
A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas ou e-mails recebidos para melhor adequá-los à nossa diagramação. Qualquer tipo de correspondência será respondida apenas na seção "Correio N", não havendo outra forma de resposta a contatos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

Como a Rare foi comprada por outra empresa, as regras ditadas pela detentora impedem que a empresa desenvolva novos títulos para consoles concorrentes. Para nossa felicidade, o mundo portátil está livre desta brincadeira: a Rare está autorizada a criar games (que estão sendo produzidos) para Game Boy Advance e Nintendo DS. Quem sabe Conker não faz um retorno triunfal no mundo das duas telas?

Sem stylus não dá!

Neste ano de 2006, resolvi comprar o portátil do momento, o Nintendo DS. Comecei a pesquisar os preços em diversos sites e lojas. Em alguns locais, o console chegava a custar 900 reais, em outras, 600, porém não vinham com a stylus. A stylus é obrigatória no pacote?

Gian Vinicius Amaral Besson
São Paulo/SP

Um leitor certa vez nos fez uma pergunta parecida – havia comprado um Nintendo DS sem a stylus. O vendedor afirmava que era opcional e não acompanhava o portátil. Lorota! Todo aparelho acompanha a canetinha, pois sem ela fica muito difícil curtir certos games... Não caia na bobeira, pesquise muito bem e compre de vendedores idôneos, com estabelecimentos de renome. Pagar mais barato e levar um game faltando os componentes é procurar problema! Na dúvida, fuja!

DS vs. GBA

Estou muito feliz com a nova geração da Nintendo com o DS e o Revolution... Mas eu sou um gameboymaniaco, e fico com um pouco de medo do DS ofuscar os lançamentos para Game Boy Advance. Será que num futuro não muito distante os jogos pra GBA vão acabar? Espero que isso não aconteça!

Márcio Marques Esteves
Belo Horizonte/MG

E aí, Marcião, tudo OK? Fique tranqüilo, pois seu Game Boy Advance ainda tem muito caldo para dar. Todo aparelho tem um tempo útil de vida, mas a Nintendo não esquece de seu público: a lista de games para o portátil ainda é grande, e você ainda terá muitas horas de diversão com o clássico aparelho. Não se esqueça que você pode curtir os games de GBA no DS também! Fica difícil largar do xodó, não?

Visita ao sebo

Estava lendo minhas Nintendo World antigas, e fiquei preso a uma matéria sobre a história do *Tetris*. No fim da matéria, vocês recomendavam a leitura de: "Os mestres do Jogo - Por Dentro na Nintendo", lançado no Brasil pela editora Best-Seller em 1993. O livro é antigo, mas irei procurá-lo, pois sou um entusiasta dos videogames e fanático pela empresa. Porém, me interesso pela indústria de games em geral, e gostaria que me recomendassem livros sobre os videogames e qualquer assunto sobre jogos eletrônicos.

Allan Carvalho
por e-mail

Consultamos nosso eclético especialista em enciclopédias, livros, gibis, panfletos, folhetos e rabiscos em papel, e conseguimos algumas recomendações para lhe ajudar.
- Video Games (Márcio Ehrlich)
- The Ultimate History Of Video Games: From Pong To Pokémon And Beyond (Steve L. Kent, em inglês)
- Programação de Jogos com C++ e DirectX (André Santee, para os mais aventureiros)
Muitas páginas de diversão e muita informação sobre esse fabuloso mundo. Gostou?

Alô? Por favor, o DS?

Para jogar no sistema Wi-Fi, eu preciso ter conexão banda larga? Não serve conexão discada?

Thiago Cianci
por e-mail

Thiagão, linha discada só vai servir para chamar seus amigos para a jogatina. Para a conexão Wi-Fi, você precisa de banda larga! Dê uma espiada na Nintendo World 91 e confira todos os detalhes para entrar no mundo da WFC. Até mais!

Samba, Mario!

No especial "Melhores de 2005", vocês colocaram *Dance Dance Revolution Mario Mix* como a segunda maior decepção de 2005. Mas afinal, o que vocês esperavam de um jogo de dança? *DDR Mario Mix* é o melhor jogo do gênero! Ele tem tudo que um jogo de dança pode ter (até tapete de dança) e mesmo assim vocês ainda colocaram o game como terceiro pior de 2005. Se vocês não gostam de dançar, tudo bem, mas colocar o melhor jogo de dança de todos (ainda por cima do Mario) como um dos piores de 2005 é sacanagem.

Sergio Voltage
por e-mail

Pois é, Sergio – o bigodudo não se deu bem nessa votação. Todos aqui gostam muito de jogos de dança, alguns até demais... O problema é que o jogo se tornou uma decepção, pois não atendeu às expectativas geradas antes do lançamento. Alguns vão concordar, outros discordar, porém a votação foi feita com todos os membros da nossa equipe, e todos os votos foram bem pensados e computados. Quem sabe em uma seqüência ele não se sai melhor? NW

>CARTA DO MÊS

Fantasiando nos games

No fim do ano passado, a professora de português estava comentando sobre videogames e perguntou o que fazia de um jogo um bom jogo. Todos responderam que é o realismo, como em jogos de tiro e futebol. Eu fiquei quieta, mas eles erraram: jogos realistas? O legal dos jogos é a fantasia, porque nos faz viver algo que seria impossível. Como mais eu poderia ter monstros no meu bolso se não fosse com *Pokémon*? Como eu teria um amigo meio elfo e uma amiga escolhida se não existisse *Tales of Symphonia*? Como seria uma "adept" se não fosse pelo *Golden Sun*? E ser uma mercenária chamada Samus, em *Metroid*? Ou seja: jogos de futebol (que é o que eu mais vejo as pessoas jogarem) são legais, mas não se comparam ao jogar na vida real (a dor de uma rasteira, então...), a menos que seja a fantasia do *Mario Strikers*. Ou seja, sem fantasia não há games.

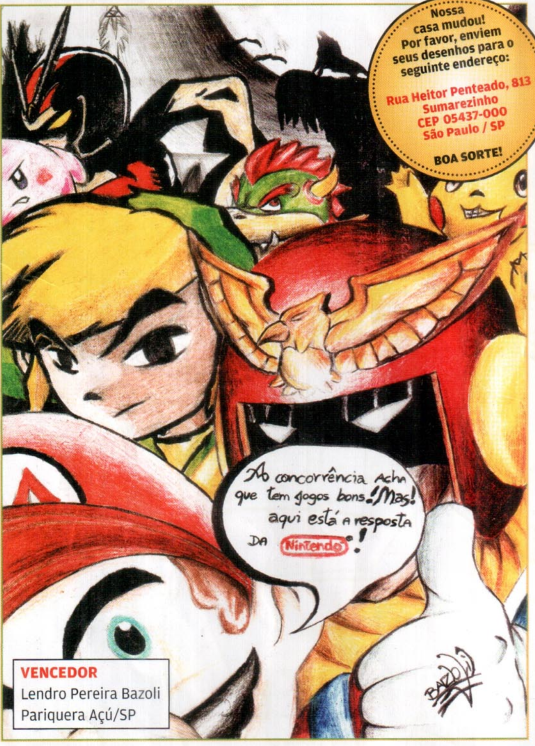
Anna Maria de Góes
Curitiba/PR

Que bacana, mais uma menina levantando a voz no meio dos marmanjos – parabéns, Anna! Não podemos discordar do que você disse: apesar do Brasil ser o país do futebol, nem só do esporte vivem os jogadores. A fantasia é parte integrante de qualquer bom jogo, mesmo os mais realistas! Imagine a cena: você entra em casa, escova os dentes, toma um banho... Depois faz o jantar, assiste a um pouco de TV e vai dormir. Agora tente imaginar um simulador da vida real com um nível de realismo jamais visto. Ninguém agüenta, não é? Viajar com os games é bom, e isso algumas pessoas só vão descobrir após aprenderem a curtir uma boa história, como nos filmes. Exceto que, nos games, a interação é muito maior! Um abração!

Picto Arte

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte - R. Heitor Penteado, 813 - CEP 05437-000 - São Paulo/SP**. Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Nossa casa mudou! Por favor, enviem seus desenhos para o seguinte endereço:
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho
CEP 05437-000
São Paulo / SP
BOA SORTE!



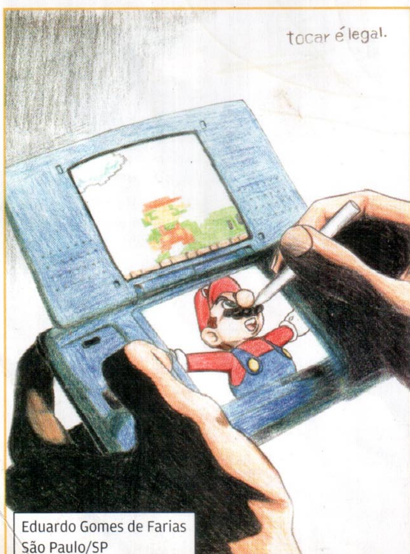
VENCEDOR
Lendro Pereira Bazoli
Pariquera Açú/SP



Mateus Ruggato da Silva
Ubá/MG



Alessandro Mariano Maia
Rio Branco/AC



Eduardo Gomes de Farias
São Paulo/SP



Rodrigo Aparecido H. R. da Silva
São Paulo/SP



André Forastieri
FUNDADOR
André Martins
PRESIDENTE
Noelly Russo
DIRETORA DE NOVAS TENDÊNCIAS



REDAÇÃO
Marcelo Barbão
Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio
Pablo Miyazawa
Editores Executivos
Ronaldo Carlini Testa
Editor
Fabio Santana, Rodrigo Guerra e Ricardo Farah
Redação

Mario AV
Diretor de Arte
Ana Franco
Chefe de Arte
Kelven Frank, Homero Letonai e Robson Teixeira
Designers

Gustavo Petró, Henrique Sampaio, José Maurício Yoshitake, JP Nogueira, Mikio Ishibashi, Orlando Ortiz, Renato Pelizzari, Ronny Marinoto, Tiago Furlan (textos), Henrique Minatogawa (revisão), Andreh Rodrigues (tradução)
Colaboradores

NEGÓCIOS
André Faure
Gerente de Marketing

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente Comercial
Cinthya Müller
Assistente Comercial
Valdimeire Gonçalves
Coordenadora de assinaturas
Viviane Garcia de Souza e Ana Carolina Aquino
Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios
Gabriela Liovet, Isac Guedes e Rafael Ferreira
Executivos de Contas

WEB
Eduardo Fernandes
Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho
Webmaster
Fernando Nogueira
Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon
Supervisor Técnico
Eduardo Fleury
Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha
Produtor Gráfico
William Domingos
Secretário Gráfico

Nintendo World 92, fevereiro de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 110
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
fax: (011) 3673-9347

Impressão Plural
Distribuição DINAP



ANER

A Futuro Comunicação não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

Os jogos analisados nesta edição foram gentilmente cedidos pela

MisterBros Games

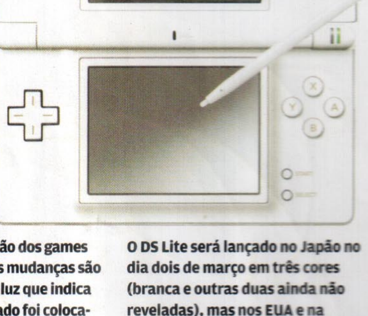

faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

NOVO MODELO DO NINTENDO DS

Modelo do portátil mais leve e compacto chegará em breve



Quem ainda não comprou o seu DS é melhor esperar até março deste ano. O motivo? É que a Nintendo vai lançar um novo modelo do portátil com um novo design, mais leve e compacto. O DS Lite tem linhas retas, lembrando o novo padrão que a companhia está empregando com o Revolution. As mudanças no desenho do chassi do aparelho não vão afetar os games lançados até agora, pois o modelo vai manter todas as funcionalidades do original. Porém, agora o DS terá quatro níveis de iluminação traseira, o que vai melhorar a visualização dos games nas duas telas. Outras mudanças são apenas cosméticas: a luz que indica se o aparelho está ligado foi colocada no canto superior direito, o microfone agora está entre as duas telas e os botões Start e Select foram movidos para o lado direito, próximo à tela sensível. O DS Lite será lançado no Japão no dia dois de março em três cores (branca e outras duas ainda não reveladas), mas nos EUA e na Europa ficou para algum momento do segundo trimestre deste ano. O preço sugerido para venda do aparelho é de US$ 140,00 – o preço atual é de US$ 129,00.

VEJA O COMPARATIVO ENTRE OS MODELOS DO DS:

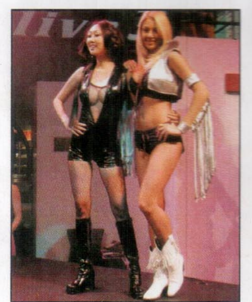
	Nintendo DS	Nintendo DS Lite
Comprimento	148,7 mm	133 mm
Espessura	28,9 mm	21,5 mm
Largura	84,7 mm	73,9 mm
Peso	275 g	218 g
Preço	US$ 128,00	US$ 140,00

O resultado é que o DS Lite é 20% mais leve e compacto. Segundo a Nintendo, o modelo atual continuará a ser e o DS Lite vai ajudar a empresa a alcançar a marca de 10 milhões de unidades vendidas nos Estados Unidos até o final de 2006.

NADA DE GATAS NA E3 DESTE ANO

A organização do evento proíbe garotas-propaganda com roupas provocativas

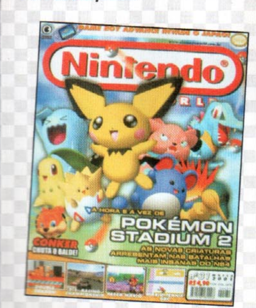
A E3, Electronic Entertainment Expo, é inegavelmente a feira de jogos mais aguardada do ano – todos esperam pelo momento de conhecer as novas armas das empresas de games. Tudo isso você já sabe, mas a feira não é apenas um evento visitado por jornalistas e profissionais do mundo inteiro apenas pelas novidades do mercado. Lá há um atrativo a mais: as garotas que promovem os games. Acontece que a Entertainment Software Association, a ESA, decretou que o evento deste ano não vai contar com "As Gatas da E3", pelo menos, não com as meninas vestidas com roupas provocativas, como micro-saias e biquínis. De acordo com o manual distribuído pela ESA, "Materiais promocionais, incluindo modelos com conduta provocativa e/ou sexualmente explícita, incluindo nudismo, nudez parcial, roupas de banho e similares, estão proibidas em todas as áreas comuns da feira". As empresas que desobedecerem à ordem terão que pagar multas de até US$ 5.000 por dia.



WARP ZONE

Uma viagem pelos tempos Nintendo

Por Pablo Miyazawa



Fazer revista de games não é moleza, principalmente em épocas de estiagem. Começo do ano, então, é horrível. É difícil não admitir o quanto repetimos assuntos durante os três primeiros meses de 2001. Parece que só havia *Conker Bad Fur Day*, *Pokémon Stadium* e o lançamento do Game Boy Advance para se falar a respeito. E pra falar a real, era bem isso mesmo. Tempinho difícil!

Na capa da edição 31, *Pokémon Stadium 2*. A mania *Pokémon* ainda bombava forte, e um game de luta dos monstros era (quase) garantia de boas vendas. Naquele tempo, os fãs assumidos de Pikachu chegavam aos milhares e consumiam qualquer produto decorado com os bichos (inclusive a nossa finada Pokémon Club, que durou três bons anos). Hoje, não é nem de longe nossa melhor opção, mas, na época, era o que havia. E a febre *Pokémon* era tão intensa que contaminava fácil, estando você envolvido ou não. Eu mesmo sabia o nome de pelo menos uma centena deles, mais por ossos do ofício que por gosto pessoal... Tá bom, eu até curtia os bichos. Um pouco.

Edição de março também é sinônimo de Melhores do Ano – Escolha do Leitor. Essa era uma das partes mais divertidas, apesar de trabalhosa: contabilizar os votos e sacar as mais variadas preferências levava dias, mas a gente fazia sorrindo. Na maioria das vezes, a lista do leitor batia com a nossa. Neste caso, combinou: *Zelda: Majora´s Mask* e *Perfect Dark* bisaram o título de melhores jogos do ano 2000. Era o fim da melhor leva de games do saudoso Nintendo 64 e o começo de uma estiagem que durou até o lançamento do GameCube, só em setembro daquele ano. Mas essa é história para outra edição...

NARUTO DE VOLTA AO DS

O terceiro game do anime chega ao DS ainda este ano

Quem é fã de Naruto, tem DS e uma conexão de banda larga em casa pode começar a dar os vivas.
É que mais um game do personagem ninja está confirmado para chegar em abril deste ano, no Japão.
A Tomy Entertainment, produtora do game, declarou que o título é *Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu 4* DS, com direito a 30 personagens jogáveis - seis vezes mais que o último game - e que este jogo vai usar e abusar das especificações do DS, com direito a golpes usando a tela sensível e embates via Nintendo Wi-Fi Connection para até quatro jogadores. Só nos resta esperar até lá para conferir tudo isso.



VANDALISMO EM ANIMAL CROSSING

Cuidado com quem você leva para seu mundo

Se você joga *Animal Crossing: Wild World* via Conexão Wi-Fi, tome cuidado: alguns usuários estão acabando com o mundo que visitam.
Acontece que, de alguma forma, alguns usuários descobriram uma falha no sistema de *Animal Crossing* e agora passam o dia visitando a cidade de outras pessoas e destruindo as pontes que fazem a conexão online do game - as pontes viram museus e impossibilitam que outras pessoas o visitem.
A Nintendo ainda não se posicionou sobre o assunto, mas alguns usuários afetados estão tentando desenvolver algum código de Action Replay para reverter o processo. Até o fechamento desta edição, nada foi declarado sobre o ocorrido.



CAINDO NA REDE

Coisas legais para o seu Animal Crossing

Todos os felizardos que conectaram *Animal Crossing* pela Conexão Wi-Fi durante o dia 12/01/06 puderam receber uma carta de Satoru Iwata agradecendo o uso do DS e um presentinho para decorar sua casa virtual, uma moeda do Mario que faz barulho.

I hope you are enjoying
your Nintendo DS. Please
accept this New Year's
gift with my gratitude.
From S. Iwata

Os que ainda não jogam online também podem aproveitar de diversas maneiras a internet. São muitas texturas e músicas que podem ser encontradas. Mas a mais intrigante de todas elas é um site semelhante ao famoso Ebay em sua versão Crosser. O endereço é http://www.nookbay.com e apresenta diversos itens à venda. A moeda corrente é Bells e há até uns caras vendendo itens de verdade. Esse mundo tá cheio de malucos!

CURTAS

Mais loucura no Revolution

O criador de *Killer7*, Gôichi Suda (ou Suda 51), declarou que está desenvolvendo um novo jogo exclusivo para o Nintendo Revolution. O projeto ainda está em fase de pré-produção e Suda disse que não pode dar mais detalhes sobre o assunto, mas que o game "será uma experiência inesquecível".

Acabou tudo!

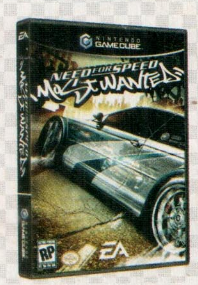
O Nintendo DS passou por um tempo de escassez no Japão no mês de janeiro. Segundo alguns lojistas, o sucesso do console é tão grande que a Nintendo não está dando conta de fabricar os portáteis. Em algumas lojas, o preço do aparelho subiu para 31.290 ienes (algo em torno dos US$ 275,00).

Adivinha quem é o último chefe?

Yoshiuki Oyama, designer de personagens de *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, disse que muitos personagens conhecidos da série estarão no jogo, incluindo o principal vilão da série: Ganon. Este último fará com que o jogador "se surpreenda verdadeiramente".

Tá ficando mais barato

A EA anunciou que os jogos da geração atual terão os seus preços reduzidos para US$ 39,90. Essa atitude já reflete nos jogos já lançados e continuará seguindo até o final do ano.



Notícias

QUEM?

CONTAGEM REGRESSIVA PARA A NW #100

Oito edições para 100 e contando... Enquanto a data não chega, relembremos grandes momentos da nossa amada revista.

Os jogos nota 10 na história da Nintendo World

Perfect Dark (N64): NW 22



Metroid Prime (GC): NW 52



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (GC): NW 55



The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC): NW 56



Donkey Kong (GBA): NW 70



Resident Evil 4 (GC): NW 79



Mario Kart DS (DS): NW 90



Curiosidade: em 92 edições, 126 jogos receberam nota final igual ou maior que 9,0. Confira:

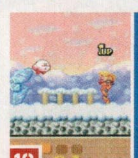
- **8 de GBC:** o último foi *Shantae* (nota 9,4 na NW 47).
- **23 de N64:** o último foi *THPS2* (nota 9,5 na NW 38).
- **41 de GBA:** o último foi *Castlevania: Double Pack* (nota 9,0 na NW 92).
- **47 de GC:** o último foi NFS: Most Wanted (nota 9,0 na NW 90).
- **7 de DS:** o último foi *Animal Crossing: Wild World* (nota 9,0 na NW 91).

Admirável Mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: MELHORES PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS

É curioso encontrar algumas participações especiais de personagens famosos em outros games. Os conhecidos "cameos" são homenagens a esses ícones dos games. Vamos rememorar algumas dessas presenças inusitadas.



10 SAMUS EM KIRBY'S DREAM LAND 3

No mundo Iceberg, no final do estágio 2, você encontra Samus Aran, da série Metroid. Se acabar com todos os Metroids, ela tira o capacete.



9 CHUN-LI EM FINAL FIGHT 2

A lutadora de Street Fighter aparece comendo lamen no cenário do primeiro estágio. Na batalha contra o segundo chefe, quem está ao fundo é Guile.



8 TIME DE SONIC EM VIRTUA STRIKER 3

Um dos times secretos do jogo é o F.C. Sonic, formado por Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Eggman e mais seis Chao. O técnico é o próprio Yuji Naka.



7 R.O.B. EM F-ZERO GX

Grata homenagem ao obscuro Robotic Operating Buddy, acessório do NES que serviu para convencer os americanos que o console não era apenas um videogame.



6 PERSONAGENS NINTENDO EM DKC2

No pódio do Crank dos heróis dos videogames aparecem Mario, Yoshi e Link. Para ultrapassá-los, só mesmo coletando as 40 moedas DK.



5 MARIO EM MGS: THE TWIN SNAKES

Após a batalha contra o Ninja, Snake encontra, no laboratório, bonecos de Mario e Yoshi, além de um GameCube Indigo e um Wavebird sobre a mesa.



4 CHUN-LI EM BREATH OF FIRE

Na vila de Bleak, Chun-Li faz seu famoso Lightining Kick. Ao longo do jogo, também aparecem quadros com Arthur, de Ghouls 'n' Ghosts.



3 LINK E SAMUS EM SUPER MARIO RPG

O jogo desenvolvido pela Square trazia participações de Link e Samus dormindo em determinadas estalagens, além de cameos de F-Zero e Star Fox.



2 ROSTO DO MARIO EM PILOTWINGS

Na fase Little States, trocaram o rosto de George Washington no Monte Rushmore pelo rosto do Mario. Se você atirar nele, aparecerá a cara do Wario.



1 SUPER SMASH BROS. MELEE

Esse jogo inteiro é um festival de cameos! Expandindo ainda mais o conteúdo de seu predecessor, ele contém referências de toda a história da Nintendo.

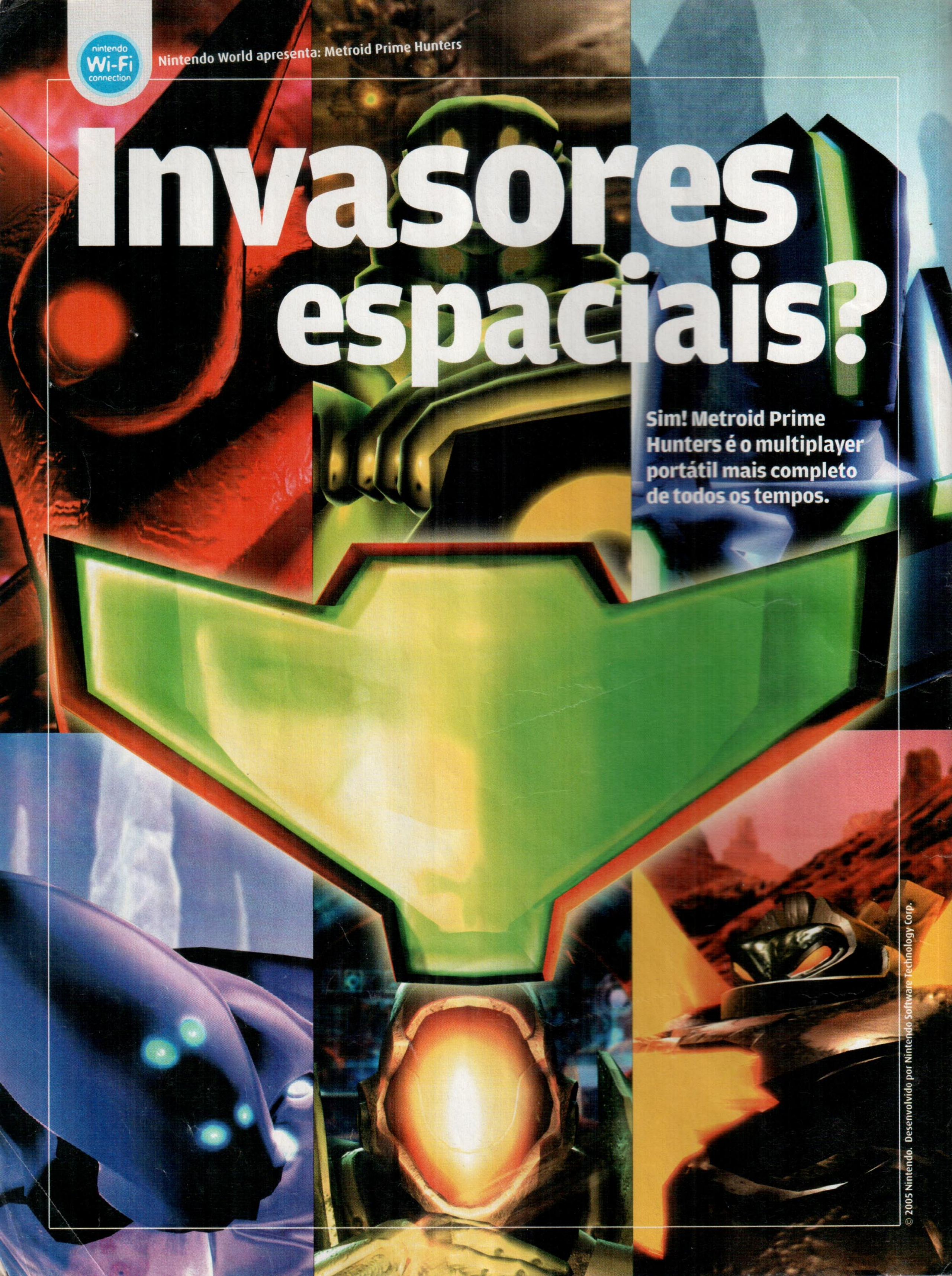
Qual é o game?



O estilo gráfico já entregava que era **Donkey Kong Country (Super NES)**. Os vencedores foram: Fernando Tadeu Fabri, Murilo A. dos Santos e Marcus Vinícius Chinellato. Será que você consegue reconhecer a qual game pertence este bom pedaço? Envie seu palpite para **redacao@nintendoworld.com.br.** Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo. NW



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: DONKEY KONG COUNTRY (SNES)


nintendo Wi-Fi connection
Nintendo World apresenta: Metroid Prime Hunters
Invasores espaciais?
Sim! Metroid Prime Hunters é o multiplayer portátil mais completo de todos os tempos.
© 2005 Nintendo. Desenvolvido por Nintendo Software Technology Corp.

Por cerca de 20 anos, Samus Aran foi a única caçadora de recompensas no universo. Mas agora alguns caçadores misteriosos de toda a galáxia se preparam para enfrentá-la e dar início a grandes combates cósmicos. Sozinho ou contra múltiplos jogadores pelo mundo afora, uma coisa é certa, cada batalha será inesquecível.



Caçadores caçados

Os jogadores tiveram a primeira impressão da ação em primeira pessoa de Samus no lançamento do Nintendo DS em que uma quantidade limitada de pessoas recebeu o *Metroid Prime Hunters: First Hunt*, uma demo mais que inspiradora. *First Hunt* oferecia um punhado de arenas, poucas seleções de personagens e somente o modo Deathmatch, mas ainda assim despertou a curiosidade dos primeiros adeptos do DS.

Com a versão completa, essas experiências vão muito além: por todo o planeta, até quatro competidores equipados com os jogos poderão entrar em conflitos alucinantes ao mesmo tempo em qualquer um dos sete modos personalizáveis que englobam mais de 20 arenas. Além disso, elementos inteligentes podem ser adicionados para apimentar as batalhas. Ao jogar com apenas um cartão de jogo, é possível baixar o game a partir de um DS e entrar em uma disputa no modo Battle contra todos os outros competidores que controlam Samus. É *Metroid Prime Hunters* promovendo uma disputa mundial através da Conexão Wi-Fi.

O elemento mais notável do modo multiplayer é a galeria de seis caçadores de recompensas novos e letais que, pela primeira vez, se juntam a Samus. Cada um deles possui poderes especiais, incluindo formas alternativas - similares à habilidade Morph Ball de Samus. Cada um deles também vem com uma nova arma para o campo de batalha, como um atirador de raios de pura energia e dispositivos nucleares de pequena escala. Durante os conflitos multiplayer, os jogadores terão à disposição um Power Beam padrão e mísseis compatíveis com os de Samus, mas também é possível encontrar armas especiais para usar contra os inimigos. Armas mortais, guerreiros incríveis e mundos fantásticos - *Metroid Prime Hunters* promete romper as fronteiras dos jogos multiplayer em aparelhos portáteis.



Não desvie sua atenção para os ambientes tridimensionais que apresentam ótimos visuais, pois seus inimigos estão à espreita. Fique de olho em sua vida na barra do canto esquerdo da tela e monitore suas munições restantes na barra do canto direito.



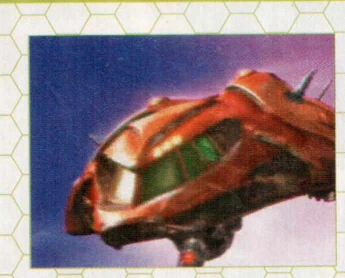
A ação acontece na tela superior do DS.
Já o controle da mira, a seleção de armas, a busca por inimigos e o monitoramento de seu status são ações que acontecem na tela de toque.

VIVA A AVENTURA

Na aventura single player, Samus é encorajada pela Federação Galáctica a explorar uma região chamada de Alimbic Cluster, um local que já foi habitado e está situado além dos limites da civilização.

A famosa caçadora deve investigar sinais estranhos que emanam de terras abandonadas e falam sobre um poder derradeiro - um poder que, se cair nas mãos erradas, poderia significar o final dos habitantes da Federação Galáctica.

Samus não estará sozinha na busca pelos segredos de Alimbic Cluster - a chamada também foi captada por caçadores de recompensas de todo o universo e Samus deve entrar nessa competição contra seus colegas de profissão conforme eles exploram o mundo desértico.



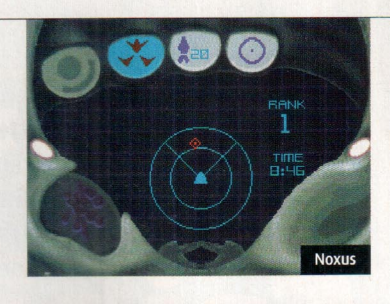


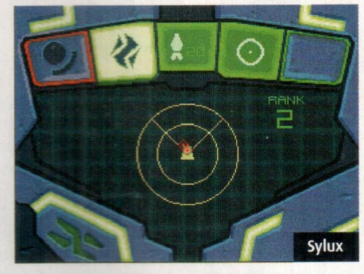
Soldados universais

Os novos caçadores de recompensas são as grandes novidades em Metroid Prime Hunters. Eles compartilham habilidades semelhantes e únicas, além da paixão pelos conflitos, mas, assim como suas histórias quase sempre nefastas, cada caçador aborda os combates de maneira diferente.

Cada um deles carrega uma arma original - por exemplo, Noxus, um draconian, vem de um planeta coberto por camadas de gelo. Como resultado, sua arma é um raio de energia supercongelante. As armas aparecem em todas as formas, como alguns lasers de longa distância e projéteis de alta temperatura. No combate multiplayer, os caçadores de recompensas podem encontrar e usar qualquer arma especial, mas eles são especialmente mortíferos com suas munições originais em mãos.

Os caçadores de recompensas também podem se transformar em formas alternativas que duplicam sua letalidade. Assim como Samus, os outros caçadores podem virar formas compactas para entrar em lugares apertados. Os ataques variam de caçador para caçador.





Cada caçador possui uma tela de visão personalizada. Mas a função de todas é igual.

SAMUS



A lendária Samus Aran foi criada por Chozo, no planeta Zebes, depois que os Piratas do Espaço destruíram sua terra natal. Criada para ser uma guerreira poderosa, ela continuou seu treinamento militar com a Federação Galáctica e ainda trabalha para a organização como freelancer. Com sua habilidade Morph Ball, Samus pode jogar bombas para despistar os inimigos que a perseguem.

NOXUS

A visão fanática da raça Vhozon sobre a moralidade excede a de qualquer outra conhecida. Para reforçar seu senso de justiça, eles criaram Noxus, que ajuda na sobrevivência do planeta de Vhozon. Noxus pode mudar de forma para girar super rápido, para ficar quente e derrubar os inimigos.

SPIRE

Spire é o último da raça de indivíduos feitos de rocha sólida. O caçador de recompensas escolheu sua profissão para buscar informações sobre o destino das pessoas feitas de rocha. Spire pode se transformar em um pedregulho de alta velocidade e detonar os inimigos que ficam no caminho.



SYLUX

O passado de Sylux é desconhecido, mas os motivos dele são bem claros - destruir a Federação Galáctica. Usando uma tecnologia parecida com um protótipo roubado, Sylux é capaz de utilizar lâminas que viajam atra-vés de raios de energia enquanto o caçador está em sua forma de esfera.



KANDEN

Esse caçador é o resultado de um experimento que deu errado. Esse experimento destruiu a consciência de Kanden, deixando vivo apenas um matador frio. Kanden pode se transformar em um inseto cuja cauda é capaz de perseguir um inimigo e explodir ao contato.



TRACE

O jovem Trace está no meio de um rito de passagem em busca de mundos que sua raça malvada e egoísta possa invadir. Usando tecnologia sofisticada dos Kriken, Trace pode se transformar em um mecanismo de três pernas que esmaga os inimigo, além de se tornar quase totalmente invisível.



WEAVEL

Antigo Pirata Espacial ferido por Samus em um conflito em Brinstar, Weavel continuará ao lado dos Piratas enquanto for conveniente. Como resultado dos ferimentos que sofreu, ele é capaz de separar seu tronco da parte inferior do corpo, que se transforma em uma torre estacionária.



Planetário intergaláctico

Cada arena possui características próprias, incluindo baixa gravidade e plataformas de aceleração para longas distâncias. Cuidado onde pisa – trechos cobertos com gelo vão dificultar a frenagem e as curvas, enquanto que a lava pode acabar com sua vida em um piscar de olhos. Algumas das fases são ambientadas em estações espaciais bem acima da terra firme – um passo em falso e você já era. Fique atento aos itens de cura, armas, munições e às melhorias temporárias, como os modificadores para dano duplicado e ocultação. Os itens mais valiosos normalmente ficam nos cantos mais desolados das fases.
A maneira como você luta é tão importante quanto o local da batalha em si. Sete modos multiplayer, cada qual com regras distintas, esperam por você. Em alguns dos modos, é possível dividir os oponentes em equipes. Suas habilidades com um caçador de recompensas em particular podem se ajustar a um modo de jogo melhor do que em outro. Mas recomendamos que você esteja preparado para tudo que os inimigos tiverem a oferecer.

BATTLE

Encare os caçadores em batalhas de vale-tudo. Determine metas com base no número de mortes, limite de tempo ou ambos. As regras do modo Battle são simplificadas, mas lembre-se que aqui suas habilidades ofensivas serão testadas ao lado de suas táticas de defesa.

BOUNTY

Todos os caçadores de recompensas vivem pelo mesmo motivo – um objeto chamado Octolith. Encontre-o e o devolva para a sua base de operações para ganhar um ponto. A idéia é coletar o maior número possível dentro de um limite de tempo.

PRIME HUNTER

Derrote seu oponente em primeiro lugar para ser um Prime Hunter. Depois disso, tente ficar vivo o máximo que puder. O inimigo que o matar será o próximo Prime Hunter. Aquele caçador que ficar na posição de Prime Hunter por mais tempo é o vencedor.

SURVIVAL

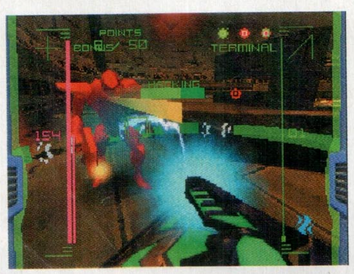
Aqui você começa com um número limitado de vidas e deve eliminar cada um dos outros caçadores de recompensas antes que eles façam isso com você. O segredo é ser agressivo e furtivo ao mesmo tempo para derrotar os inimigos sem revelar sua presença.

DEFENDER

Procure pelo círculo especial e o proteja com sua vida. Enquanto você for o único dentro do círculo, vai ganhar pontos. O caçador que conseguir proteger o círculo por mais tempo é o vencedor.

CAPTURE

Divida-se em equipes para penetrar na base inimiga, depois tome de volta o Octolith deles. Para ganhar pontos, o seu Octolith deve permanecer em sua base original. Colete o maior número de Octoliths que puder enquanto protege o seu.



Você precisa conhecer bem o território para ter sucesso no modo Nodes. Memorize todos os ata-lhos entre os nódulos e fique atento às suas costas – os inimigos que não conhecem muito bem a área vão lhe seguir até os nódulos e abrir fogo.



No modo Capture, é essencial que você utilize rotas alternativas do Octolith até sua base. Caso contrário, os riscos de cair numa emboscada são maiores. Ao mesmo tempo, preste atenção nas passagens usadas pelos oponentes.

NODES

Pequenas torres são colocadas ao longo da fase – quando você assume o controle de uma delas, ela será sua até que outro caçador venha tomá-la.
Proteja o maior número de torres que puder pelo máximo de tempo que conseguir e você vai ser o vitorioso.

Um mundo de opções

Além da incontável variedade de estágios, modos e caçadores, uma série de opções permitem personalizar os embates. Antes do tiroteio, é possível determinar a visibilidade do radar, a seleção de armas e habilitar ou não fogo amigo para batalhas em equipe. Se você não encontrar quatro adversários para sua partida em rede, é possível incluir elementos de inteligência artificial (bots) em qualquer modo. Cuidado: esses personagens sabem usar armas de fogo e adoram montar uma emboscada. Você pode determinar a dificuldade de cada bot individualmente para manter um campo de batalha equilibrado.

Não tem nada a ver com *The Matrix*, mas usa a mesma quantidade de verde...



CONFLITO GLOBAL

Com o Nintendo Wi-Fi Connection, você nunca se verá livre dos inimigos. Experimente todos os modos multiplayer via Wi-Fi contra adversários de todo o mundo. Procure por um jogo de sua preferência ou troque Friend Codes com outros jogadores de *Hunters* para com,etir com pessoas conhecidas. Depois que terminar de jogar, acesse www.nintendowifi.com para conferir seu ranking. NW

Iron Feather

>PENA DE FERRO? ESSA SÉRIE PROMETE!



PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: KONAMI
DISTRIBUIÇÃO: KONAMI
GÊNERO: RPG • LANÇAMENTO: 2006

Se você está esperando por um novo RPG para o DS e não está a fim de importar os lançamentos do Japão, *Iron Feather* é para você. A semelhança com *Secret of Mana* (Super Nintendo) é notável, pois o jogo puxa para o lado da ação e suporta multiplayer para até três jogadores. Fry (o protagonista) possui uma variedade de ataques, como espadadas, corridas e até mesmo magias. Para realizá-las, você deverá desenhar algumas runas na tela de toque. Se você for capaz de desenhar precisamente o maior número de símbolos, mais potente será sua magia. A tela de toque também será usada para realizar alguns movimentos e permitir que você prossiga em sua jornada. Infelizmente, ainda não há uma data agendada para o lançamento no ocidente - vamos continuar na torcida!





The Legend of Stafi 4



>O GAME DA ESTRELA QUE SE PARECE COM O PIKACHU...

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: PLATAFORMA •
LANÇAMENTO: ABRIL DE 2006 (NO JAPÃO)



Por aqui, poucos conhecem a simpática estrelinha do mar Stafi (ou Starfy, como alguns preferem chamar). Isso porque a Nintendo nunca lançou um jogo da série fora do Japão, mesmo que não exista nada que o impeça de cativar o público ocidental tanto quanto o oriental. Com três jogos já lançados para o GBA, o quarto episódio chegará ao DS sem muitas mudanças. A história gira em torno da pedra Mon Amour, roubada pelo temível Orgura. Como os anteriores, *Stafi 4* será um jogo de plataforma em 2D - embora o cenário traga alguns elementos em 3D. A ação toda se desenrola na tela superior, enquanto a inferior fica reservada para um mapa e alguns menus controlados por toque. Stafi poderá nadar livremente e usar roupas diversas que lhe conferem novos poderes.

Age of Empires: The Age of Kings

>O CLÁSSICO DOS COMPUTADORES CHEGA COM TUDO NO SEU DS.

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: DIGITAL ECLIPSE SOFTWARE
DISTRIBUIÇÃO: MAJESCO GAMES
GÊNERO: ESTRATÉGIA • LANÇAMENTO: PRIMEIRO QUADRIMESTRE DE 2006

A aclamada série está chegando ao mundo das duas telas com algumas mudanças em sua estrutura. A mais notável delas é que o jogo não será mais de estratégia em tempo real. Ela dará lugar à estratégia por turnos. O jogador poderá escolher entre cinco civilizações distintas e passar por vários períodos históricos. Use os mais de 45 tipos de unidades diferentes e assuma o papel de um herói - Robin Hood, Genghis Khan, entre outros - com o objetivo de conseguir completar o modo campanha e suas diversas missões. Você poderá realizar construções que permitem criar novas unidades, revelando novas tecnologias para serem usadas no campo de batalha. A versão para DS terá sons inspirados em *Age of Empires II*, e certamente será uma boa escolha para quem gosta da série ou para quem quiser desafiar os amigos em partidas multiplayer para até quatro jogadores.

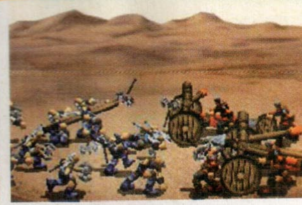










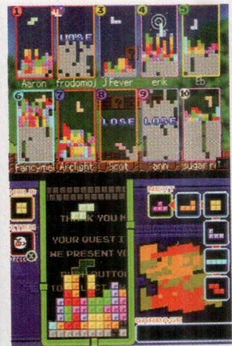


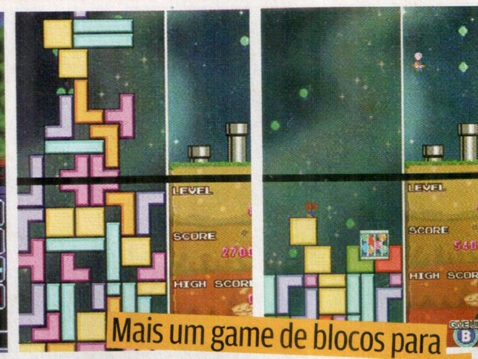
Estratégia de primeira linha agora em duas telas!

Tetris DS

>TETRIS PARA 10 PESSOAS SIMULTÂNEAS. SOBRARÁ PEDRA SOBRE PEDRA?

PLATAFORMA: NINTENDO DS • PRODUÇÃO: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO • GÊNERO: PUZZLE
LANÇAMENTO: MARÇO DE 2006







Mais um game de blocos para acabar com os seus nervos.

Parem as máquinas! Após uma longa espera, um novo *Tetris* para console Nintendo! O escolhido foi o DS e, desta vez, cada modo de jogo apresentará um tema baseado em personagens ou jogos famosos da empresa. Imagine empilhar peças enquanto Mario passeia pelo mundo de *Super Mario Bros.*, por exemplo. O jogo que incendiou o cenário dos consoles portáteis no início da era Game Boy agora terá algumas inovações que vão deixar a galera de queixo caído. A principal novidade será o multiplayer via Download Play similar ao do *Mario Kart DS*, com apenas um cartão de jogo e para até dez jogadores simultâneos! Também haverá multiplayer via Nintendo WFC para no máximo quatro jogadores, de qualquer canto do mundo. Ao jogar no modo multiplayer, será possível acompanhar o desempenho dos adversários através do display superior, que apresenta em tempo real as pilhas de todos os adversários. Bom, sabemos que tocar é legal, e que a Nintendo está preparando um modo de jogo no qual o jogador empilha os Tetriminós através do uso da stylus, sendo possível girar e direcionar para onde vai cada peça, sempre com o objetivo de empilhá-las para apagar linhas. Só resta um desafio: arrumar nove vítimas proprietárias de um Nintendo DS!







Você pode criar personagens com a sua cara! Que feio...

FIFA Street 2

>E O BATE-BOLA CONTINUA!

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: EA BIG
DISTRIBUIÇÃO: ELECTRONIC ARTS
GÊNERO: ESPORTE
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2006

Imagine você batendo aquela bolinha num campinho de várzea, quando do nada Ronaldinho, Ronaldo, Zidane, Beckham, Figo e cia. chegam dizendo: "Deixa eu jogar no seu time?". Isso pode não acontecer na vida real, mas pode em *FIFA Street 2*, série que volta com a mesma combinação de sucesso da primeira versão: as regras do futebol são esquecidas para apresentar a verdadeira alma do esporte: dribles desconcertantes e gols de placa. A EA Big promete cerca de 320 atletas profissionais da redonda e quatro vezes mais truques do que antes, todos acessados por combinações do botão C que humilharão os adversários. A intenção será essa mesma, pois eles acumularão pontos e combos que liberarão o Gamebreaker, permitindo um chute poderoso e praticamente indefensável ao gol. Será possível participar de campeonatos de embaixadinhas, que funcionarão realizando seqüências com o direcional, e poderão ser feitas dentro dos jogos, criando combinações inimagináveis de jogadas. Uma das grandes novidades será a criação das suas próprias quadras, e os novos estilos de edição de personagens, com diversas roupas de marcas esportivas famosas para se vestir. Pelo visto, o ano da Copa será de futebol na veia!

Pokémon Trozei

>CAPTURANDO POKÉMON COM STYLUS!

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: GENIUS SONORITY
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: PUZZLE • LANÇAMENTO: MARÇO DE 2006





Quando a Nintendo lançou Pokémon Puzzle Challenge para Game Boy Color e *Pokémon Puzzle League* para Nintendo 64, alcançou um enorme sucesso, mas ainda assim os fãs de Pokémon não ficaram completamente satisfeitos. Faltava ainda um elemento essencial para os games honrarem o nome que carregavam: colecionar Pokémon! Agora os Pokéfãs já podem começar a comemorar! Em março, a Nintendo lançará *Pokémon Trozei*! Finalmente um puzzle desenvolvido para a franquia que leva em conta a captura de monstrinhos. A mecânica do jogo é simples. Com a caneta stylus, o jogador pode organizar até quatro Pokémon numa linha ou coluna para criar um "Trozei" e adicionar o monstrinho à Lista Trozei (sua coleção de Pokémon). Sempre que ocorrer um Trozei, o jogador poderá estendê-lo através de uma reação em cadeia, alongando seu efeito. Quanto mais longo for o Trozei, mais pontos o jogador acumula. Há quatro modos possíveis de jogo, sendo dois modos para um jogador e dois modos para dois jogadores, um de batalha e um cooperativo, ambos utilizando a conexão sem fio do Nintendo DS. Como incentivo ao jogo multiplayer, jogar contra um amigo aumenta a variedade de Pokémon exibidos, possibilitando até o aparecimento de alguns raros. Será que você conseguirá largar o seu DS antes de ter todos os 380 monstros em sua Lista Trozei?

Odama

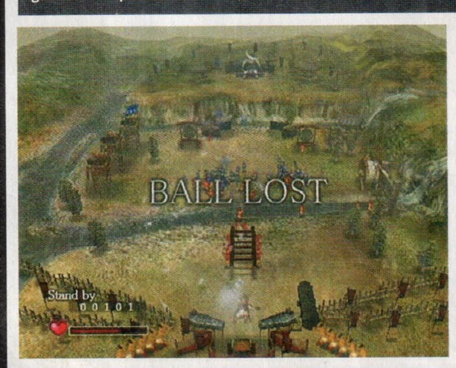
>PINBALL, MORTE E DESTRUIÇÃO.

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: VIVARIUM
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: PINBALL • LANÇAMENTO: MARÇO DE 2006





Odama é, sem dúvida alguma, o jogo mais estranho na lista de lançamentos do GameCube. Quem poderia imaginar uma mistura de pinball com um jogo de guerra? A resposta é Yoot Saito, a mesma mente que criou jogos estranhos como *SimTower* e *Seaman*. Aliás, o gênero é tão único que está sendo chamado de "Pinball de Estratégia Militar". O nome *Odama* vem exatamente da bola de pinball que será usada para destruir o exército adversário. Apesar de ser uma arma extremamente forte, também poderá destruir o seu exército se rebatida sem cuidado. As bizarrices não param por aí: o jogo acompanhará um microfone para ser colocado no controller do GameCube e será ativado quando o botão X for segurado. Use o poder da voz para comandar seu batalhão e fazer com que sua estratégia, combinada com a Odama, seja responsável pela vitória no campo de batalha. A famosa função de balançar a mesa ficará por conta do direcional analógico, já o botão Z poderá ser usado para chamar unidades de reforço. Com jogabilidade e proposta que vão tão além dos jogos convencionais de pinball, *Odama* promete ser um dos jogos mais singulares que os fãs da Nintendo poderão jogar em seu console. A propósito: vocês sabiam que esse é um dos games favoritos do Miyamoto na atualidade?



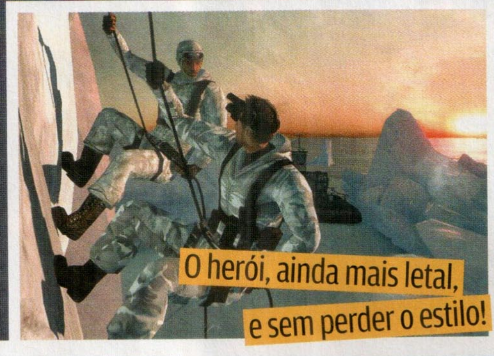


Splinter Cell: Double Agent

>SAM FISHER É PRESO POR ENVOLVIMENTO COM TERRORISTAS!

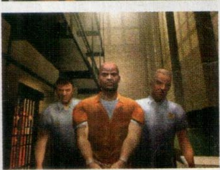
PLATAFORMA: GAMECUBE • PRODUÇÃO: UBISOFT
DISTRIBUIÇÃO: UBISOFT
GÊNERO: AÇÃO
LANÇAMENTO: 2006

Após boatos de que Double Agent seria lançado apenas para o Revolution, foi confirmado o lançamento do game de ação e espionagem para o GameCube. Após a publicação de um site teaser (um website com informações para chamar a atenção), com pistas de que o espião faria alguma espécie de serviço sujo junto dos terroristas, muita gente achou que a Ubisoft seguiria o mesmo rumo de *Prince of Persia 2*, com um herói mais soturno, mais denegrido. No final, o sistema de jogo ficou muito mais rico e elaborado, pois agora Sam terá que se infiltrar numa base terrorista e assumir o papel de agente duplo. Nesta aventura, ele passará por diversas situações em que decisões morais afetarão o rumo da história, seu relacionamento com os terroristas e até os itens à sua disposição. A Ubi promete variação de ambientes e jogabilidade. É esperar para ver!



O herói, ainda mais letal, e sem perder o estilo!





Tales of Phantasia

>MAIS UM RPG NA AVALANCHE QUE CHEGA AO MUNDO NINTENDO.

PLATAFORMA: GAME BOY ADVANCE • PRODUÇÃO: NAMCO TALES STUDIO
DISTRIBUIÇÃO: NAMCO • GÊNERO: RPG
LANÇAMENTO: MARÇO DE 2006







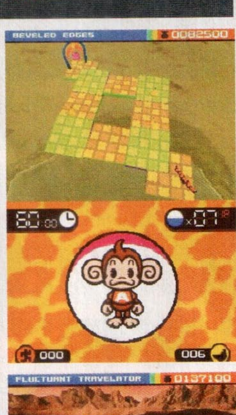
Sempre que um game da série *Tales of* é anunciado, ficamos na incerteza se ele será ou não lançado em inglês. Por incrível que pareça, *Phantasia* (1995 - Super NES) é o jogo de estréia da série e está recebendo um remake para o Game Boy Advance, podendo ser aproveitado pela primeira vez em solo ocidental. O jogo ficou famoso pelo seu sistema de batalha que combina encontros aleatórios com muita ação. Nada de ficar selecionando os atos de seu personagem em um menu, você vai lá e dá porrada mesmo. A pancadaria acontece em uma linha horizontal e você pode definir estratégias para os personagens que não estão sob o seu controle. *Phantasia* possuirá novos eventos e diálogos - algumas vezes falados - para dar uma sensação de novidade ao título. Até mesmo elementos como a quantidade de batalhas foram rebalanceados. A Namco trabalhou direitinho e logo poderemos aproveitar esse clássico.

Super Monkey Ball Touch & Roll

>MACACADA VOLTA ROLANDO NAS TELAS DO PORTÁTIL.

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SEGA
DISTRIBUIÇÃO: SEGA
GÊNERO: PUZZLE
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2006

A série Monkey Ball foi uma das mais satisfatórias revelações do GameCube, trazendo diversão e variedade para todos. O DS com sua tela de toque era o caminho intuitivo para controlar com maior precisão os macacos presos em uma bola. Além disso, os cenários serão completamente em 3D e tudo rodando a incríveis 60fps. Serão dezenas de estágios, cada um com uma porção de obstáculos que devem ser transpostos pela sua habilidade motora de controlar os primatas e usar as leis da física a seu favor. Mas não é só disso que um bom game *Monkey Ball* vive. Serão várias modalidades de minigames - alguns não tão mini assim - que garantirão variedade ao jogo. Modos clássicos, como o boliche ou a luta entre macacos, estão de volta e parte deles poderá ser jogada em multiplayer com apenas um cartão de jogo. Diversão garantida para quem estiver sozinho ou entre amigos. NW





ANIMAL CROSSING

Um mundo aquático?

Ilhas tropicais, praias e algumas salas indiscutivelmente perfeitas! Transformar o Animal Crossing: Wild World em um resort luxuoso é muito mais fácil do que parece.

No Nintendo DS, as possibilidades de mudança são muito mais completas que no GameCube. Com um pouquinho de habilidade, dá para transformar cada esquina do AC:WW em lugares fabulosos. Não sabe como? Não tem problema, é isso que você aprenderá nas páginas a seguir. As cidades visitadas através de viagens de DS para DS e da conexão Wi-Fi sempre resultam em novas surpresas. E o melhor de tudo é que depois de mudar tudo – desde o paisagismo completo até as personalizações –, você pode reinventar totalmente a sua cidade. O segredo é simples: saber como fazer os efeitos.



A propriedade oceânica em todas as direções e um polvo no portão fazem desa cidade um destino disputado – graças ao poder dos padrões.

Resetti diz:

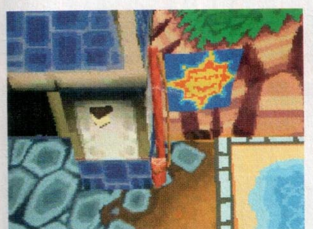
Por que tanta coisa em um só lugar? Cuidado para não deixar lixo pela cidade!

Um resort na praia



Nesse resort, todos os prédios se localizam em ilhas e são interligados por pontes que impedem que você acabe como comida de tubarão. É claro que você pode andar na água, mas nenhum turista precisa saber disso.





Você precisa de apenas um padrão para colocar uma frase na bandeira de sua cidade. Colocamos um sol para atrair os visitantes.



Andar na água pode parecer uma boa idéia, mas só com a proteção de um legítimo escafandro amarelo-ouro. Ui!



A propriedade particular



Essas salas são grandes atrações nos resorts, há um sistema completo com padrões originais e fusões de mobílias para os momentos mais mágicos. O Deep Dive Atrium serve de recepção para os convidados, enquanto a Tiki Room atrai os freqüentadores para o lounge. A BBQ Room é ótima para ouvir música. E o Upstairs Aviary é um local calmo, mas tome cuidado no Temple of Doom!

Tiki Room



BBQ Room



Deep Dive Atrium



O Deep Dive Atrium está a 40.000 léguas submarinas. Ou pelo menos essa é a impressão transmitida, com papel de parede de bolhas de água e tubarões nos tanques que ficam de olho nos visitantes.

Upstairs Aviary



Temple of Doom



Esse é o mundo de água! Já pensou em criar um seu?

Ótimos padrões ao alcance de um olhar

Você não precisa entender muito do programa de design no AC:WW para se divertir bastante. Caso queira criar efeitos específicos, contudo, você vai precisar saber quais cores escolher, como criar padrões chocantes com as ferramentas de design e como os padrões combinam e dialogam com os diversos objetos no cenário. Com as dicas a seguir, os visitantes de sua cidade vão ficar de queixo caído.



1 Uma paleta de cores para cada ocasião

As 16 paletas de cores em *AC:WW* oferecem um caleidoscópio vertiginoso de escolhas. Contudo, paletas específicas são as mais adequadas para obtenção de determinados efeitos. Pense naquilo que você quer criar. Depois é só pegar a paleta de cores e mandar bala!

O mundo todo em uma paleta?

A maioria das paletas é boa para efeitos focados. Mas as paletas 11 e 16, com uma gama de cores bem superior às do arco-íris, são boas para qualquer imagem. O resultado é bastante bruto, como papel de parede com motivos de céu ou o chão de hot dog. Mas o truque é fácil.

11/16

16/16



Mundo menor, porém melhor

A paleta 1 oferece um espectro de cores semelhante às do arco-íris. Você consegue ver como os desenhos não são ásperos como os do BBQ Room? O uso de tonalidades aproximadas atenua os desenhos. Use a paleta 2 para efeitos mais quentes e a paleta 3 para escurecer o humor do ambiente.

1/16

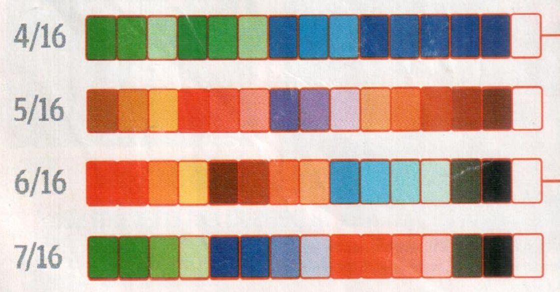
2/16

3/16



Efeitos chamuscantes ou congelantes

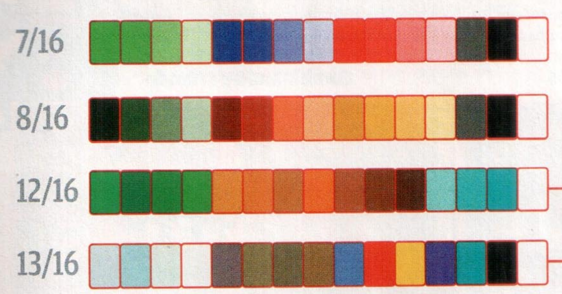
A paleta 4 é a melhor para as tonalidades frias, que podem ser associadas com icebergs, água e com qualquer outro clima de relaxamento. A paleta 5 é o oposto – chamas e lava, para uso em ocasiões mais quentes. As paletas 6 e 7 misturam essas duas sensibilidades.





A recompensa das cores naturais

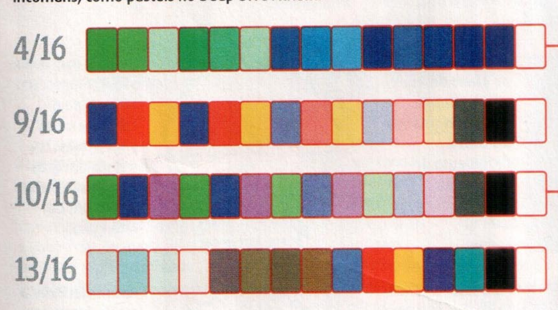
Quatro paletas são ótimas para efeitos naturais e materiais. As paletas 7, 8 e 12 oferecem verdes para florestas e campos, e alguns toques de lava, areia e solo, respectivamente. A paleta 14 é boa para as áreas rochosas e áridas.





Vida subaquática

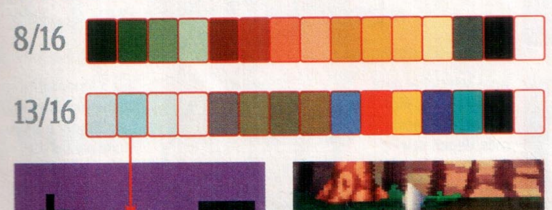
Ao longo deste Mundo de Água, criamos muitos efeitos aquosos usando as paletas 4 e 13. Mas também usamos as paletas 9 e 10 para acentos incomuns, como pastéis no Deep Dive Atrium.





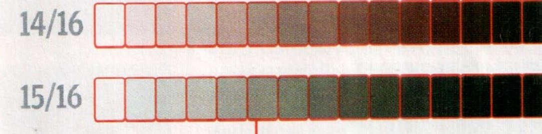
Paisagens urbanas e designs concretos

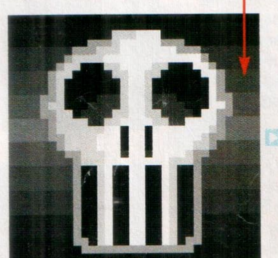
Duas das paletas anteriormente mencionadas também são úteis na criação de visuais metálicos e artificiais para locais urbanos. Aqui não temos muitas cores primárias ou chamativas – somente as tonalidades mudas, que são excelentes para esses desenhos.



Para que serve o cinza?

Há duas paletas com tonalidades da cor cinza: a paleta 14 vai do branco ao marrom e ao preto; a paleta 15 pula o marrom e favorece outras tonalidades do cinza. Quando quiser deixar o clima mais sóbrio, explore a escuridão dessas cores.







Resetti diz:



A coisa está clara para você? Agora pegue essas 16 paletas e faça algo que preste!

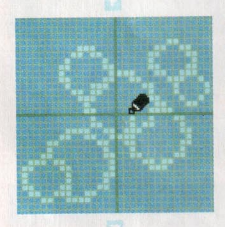
2 Não tem habilidade com as mãos? Abuse das ferramentas!

Você não precisa levar jeito para conseguir um bom design no programa de pintura de *AC:WW*. Você ficará surpreso ao descobrir o que fazer com apenas um truque de visualização: quebrar seu design em círculos e quadrados. Ao fazer isso, você poderá usar duas ferramentas para criar formas e aplicar uma técnica para apagar as linhas que não quiser. Depois disso, basta um toque final e um clique no autocompletar.

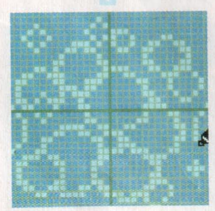
Desenhando círculos



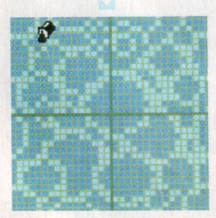
Criar galões de água para espalhar nas paredes do Deep Dive Atrium foi fácil:



Use a ferramenta de círculo e desenhe algumas argolas. Muito simples.



Depois de escolher a cor de fundo e apagar algumas partes dos círculos que não são úteis, basta desenhar mais alguns círculos.



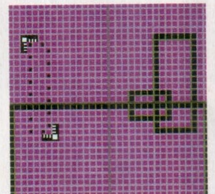
Daria para parar nesse ponto, mas, quando já existe um padrão planejado, nada impede de criar coisas como metade de uma bolha em cada lado.

Para dar um pouco mais de profundidade à água, use a ferramenta auto-fill e jogue alguns espirros da tonalidade azul no design.

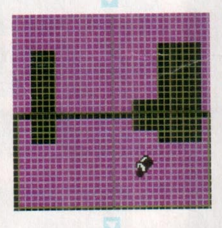
Criando quadrados



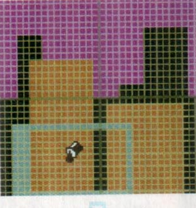
Esta cidade é um exemplo claro do design baseado nos blocos. Com um pouco de paciência e uma mão rápida com a ferramenta do quadrado, dá para construí-la em tempo recorde.



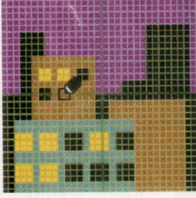
No início, comece no plano de fundo e no horizonte. Jogue três retângulos com a ferramenta de quadrados.



Para fazer a silhueta do céu, use uma ferramenta de preenchimento e escureça os arra-nha-céus.



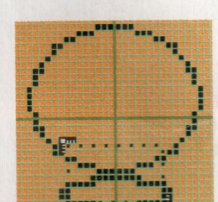
Após selecionar uma cor mais clara, faça dois prédios próximos, depois selecione uma cor ainda mais clara para a torre mais próxima, use a ferramenta de preenchimento conforme for necessário.



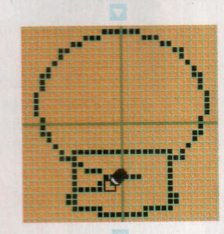
Para o toque final, prefira um trabalho rápido à mão livre com a caneta, mas também é possível usar a ferramenta de quadrados nesse caso.

Combinando e criando

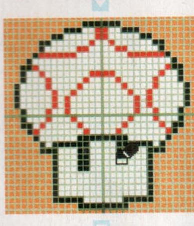
O famigerado cogumelo 1-Up! Bem, é fácil criar um desses se você quebrar o ícone em círculos e quadrados.



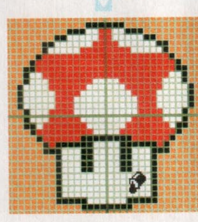
Duas formas ovais são o começo: um bulbo para a cabeça e outro para o rosto. Depois disso, as formas são conectadas com um retângulo.



Após selecionar a cor de fundo, use a caneta para apagar as linhas indesejadas.



Use a ferramenta de preenchimento para clarear o 1-Up. Mude para o vermelho e jogue círculos na cabeça da figura, dê alguns retoques para apagar as linhas e adicionar olhos.



Depois de algumas pinceladas de vermelho e branco, o cogumelo 1-Up estará prontinho em folha!



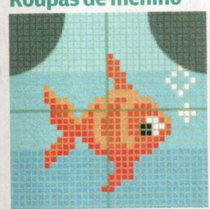
3 Se jogue de cabeça no design das roupas

A maioria dos jogadores de *AC* cria padrões e formas, depois decide o que colocar no cenário. Mas esse processo está na ordem inversa. Primeiro pense para onde o padrão está indo. Depois entenda como ele se comporta na presença de determinados objetos. E só depois desenhe tudo que tem em mente. No caso das roupas, os padrões assumem cinco formas bem distintas.

Saiba onde ficam os destaques

Cada tipo de roupa usa apenas parte de um padrão ou forma. Desenhe sempre no espaço ativo (e não na área morta, escurecida abaixo) para causar mais impacto.

Roupas de menino





A parte que causa mais impacto na camiseta dos meninos é o centro. Os cantos superiores não são muito usados. Além disso, o centro das formas é diminuído de acordo com cada modelo de roupa.

Roupas de menina





Assim como no caso dos garotos, a parte que causa mais impacto nos vestidos das meninas é o centro, com a diferença que a área do pescoço é maior para as meninas. As saias esticam o centro inferior dos padrões e formas. A parte inferior dos padrões, contudo, se torna praticamente inútil.

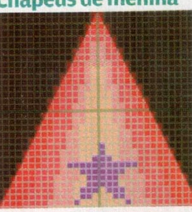
Chapéus de menino





Os meninos usam chapéus com chifrinhos. A parte mais alta dos padrões começa nos olhos, e a parte mais baixa termina no pescoço. Tenha isso em mente (além do fato que o desenho é esticado em forma de esfera) quando quiser criar um chapéu legal.

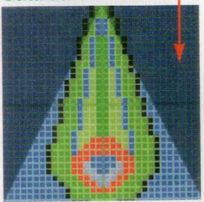
Chapéus de menina

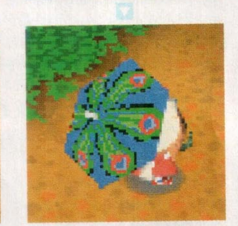




Os chapéus das meninas são totalmente diferentes, usando a parte em forma de cone dos padrões na frente e na parte de trás de um chapéu cônico. Nem perca tempo desenhando no espaço nulo do chapéu – tudo será cortado quando o objeto for elaborado.

Guarda-sol





Os guardas-sol usam parte de um padrão que é semelhante ao espaço ativo dos chapéus das meninas, mas a diferença é que ele é repetido em toda a superfície do guarda-sol. Quando quiser um guarda-sol chocante, tente imaginar seu desenho exposto em um ângulo de 360°.

4 Espalhe seu nome ao redor do mundo

Para que amontoar todos os padrões e formas em seu inventário? Você e outros jogadores podem usar os manequins da loja de Mabel para exibir e gravar suas criações. É uma ótima maneira de disseminar sua influência.

Oito pontos extras para salvar o jogo



Se precisar guardar mais padrões do que cabem em seu inventário, vá até a loja de Mabel, onde é possível comercializar os padrões de sua propriedade por aqueles nas prateleiras. Também é possível descartar um design por completo. Isso significa que sua cidade possui mais de oito pontos para gravação à disposição de todos.

Passe seus padrões para frente

Seus padrões serão brilhantes e outros jogadores os desejarão. Existe apenas uma maneira de dar algo a outro jogador: repondo um manequim. Seu colega poderá então pegar o padrão direto do boneco.

O caminho da fama fashion

Os bichinhos adoram estar na última tendência da moda e se sentirão orgulhosos de vestir boas roupas. A melhor maneira de fazê-los vestir suas roupas é lotar os oito manequins com peças de sua criação. Quer que alguém vista uma camiseta específica? Coloque o mesmo padrão nos oito manequins!



Se mostrar seu trabalho na loja de Mabel, os animais não vão somente usar suas criações, mas também vão levá-las para outras cidades. É muito bom ver colegas animais vivendo em outras cidades exibindo padrões que descobriram enquanto eram seus vizinhos.

Resetti diz:



Dica rápida sobre o programa de pintura: ao invés de recorrer à paleta para selecionar uma cor que já usou, escolha o eyedropper para capturar uma tonalidade direto de um design. Basta segurar o botão B para fazer isso!



Modificações na paisagem

Depois de aprender como os padrões podem ser aplicados nas roupas, chegou a hora de vestir toda a sua paisagem. Embora você possa criar tratamentos divertidos e até efeitos em massa com um único padrão, é possível montar paisagens muito elaboradas a partir de vários padrões. A paisagem é sua tela de pintura. Pense alto - e depois pense mais alto ainda.

"Crie ondas em sua cidade com o trabalho em equipe"

1 Quatro personagens = estilo em massa

Cada um dos quatro jogadores que podem viver em sua cidade pode guardar até oito padrões. Sendo assim, não importa se você controla todas as quatro cidades ou se prefere convidar os outros para jogar: saiba explorar os 32 padrões.



32 padrões!

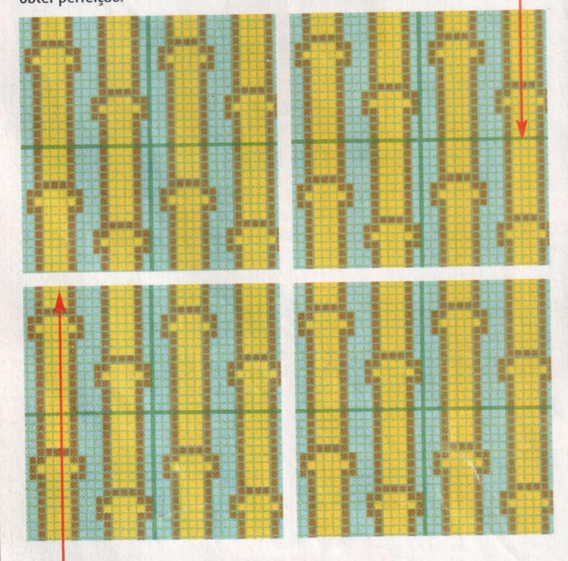
Existe um empecilho para usar todos os 32 padrões gravados. Você precisará parar o jogo com um personagem e começar outro com outro para acessar seus padrões.

2 Rápido e sujo: cobrindo a paisagem

Quando cobrir parte de sua cidade com um efeito, seja ondas, nuvens ou uma estrada de tijolos amarelos, é interessante que tudo fique limpo e agradável. Se quiser gastar apenas um padrão em um efeito vasto (é bem fácil usar seus 32 pontos gravados), temos duas dicas para você.

Pense em blocos para ficar no estilo

Quando criar um padrão para ser estampado repetidamente, visualize como ele irá se encaixar no cenário. O efeito em massa deve ser linear e harmonioso, portanto use a grade de ferramentas de design para obter perfeição.

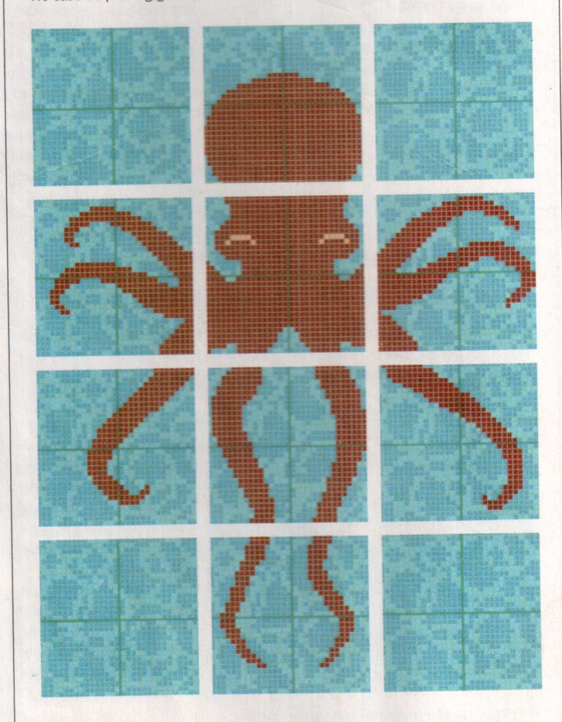


Qual o seu plano de fuga?

Se uma linha sair de um padrão, basta re-entrar em outra parte do design. Note como as varas de bambu no padrão tiki deck saem de um lado, mas continuam visualmente intactas no próximo quadrado.

3 Devagar e sempre: a frase para amplas escalas

Quanto mais devagar e limpo você for com efeitos em massa, melhores serão os resultados. Cobrimos a paisagem com água, portanto usamos diversos blocos de H_2O para criar um efeito que fosse menos repetitivo. No caso do polvo gigante, são doze blocos no total.



Resetti diz:



Opa, opa, opa! Antes de gastar todos os 32 blocos em uma obra de arte para humilhar o polvo gigante, lembre-se que você ainda tem muitos interiores de casas para decorar.



4 A estratégia a longo prazo para as paisagens

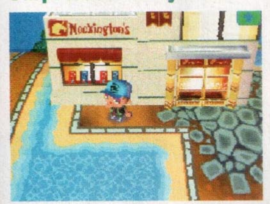
Imaginar de novo toda a sua paisagem vai fazer com que seus amigos fiquem boquiabertos. Você vai precisar pensar um pouco, mapear um pouco, mas o resultado final é ótimo e qualquer pessoa pode fazer!

Desenhe as coisas chatas



Para ter mais espaço de trabalho, remova as árvores e flores. Isso deixa a paisagem lotada de prédios, rochas, lagos, rios e praias. O que fazer? Crie padrões que transformem seus efeitos em elementos permanentes. Faça alguns padrões que são parte água e parte azul-bebê, delimitando as superfícies mais sujas.

Surpresas indesejáveis?



Algumas vezes a sua cidade vai expandir de maneira que seu mundo perfeito de blocos fique corrompido. Por exemplo, quando Tom Nook expande sua loja de Nookway para Nookington's, o local aumenta de tamanho na calada da noite, engolindo os blocos próximos. Basta entrar em seu estoque de padrões para reposição e corrigir os erros.

Resetti diz:



Não banque o geniozinho e vá pensando que você é o único jogador que pode criar padrões. Os visitantes também podem, embora eles não possam destruir nada. Certifique-se de ter bons amigos – e vá à luta!

Peculiaridades e métodos





O padrão de paisagem indica que você não pode jogar objetos sobre eles. Nem as árvores podem. As frutas que caem saltitam de bloco em bloco até encontrarem o chão natural. O mesmo vale para rochas ou bolsas de dinheiro. Se você pretende ter árvores ou rochas, lembre-se que precisará de um pouco de área livre ao redor desses elementos. Outra particularidade: não é possível cavar nos padrões. Será necessário remover um por um antes de cavar.

Desenhe o futuro

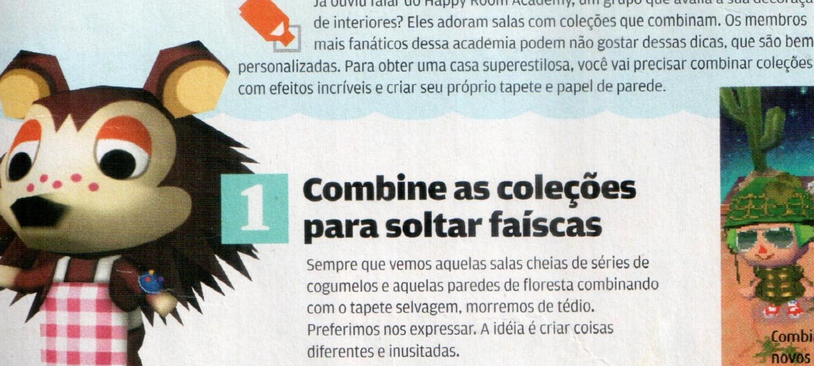
Se você alterar o padrão em um ponto de gravação, todas as ocorrências dele em sua cidade vão mudar no mesmo momento (exceto aquelas nos manequins da Mabel e a bandeira da cidade, que são gravadas separadamente). Esse é um ótimo poupador de tempo que pode te ajudar na reformulação de uma cidade.



Exemplo: Para levar o Mundo de Água para a Era do Gelo no inverno, basta usar os padrões de água e padrões de transição com uma paleta gelada. Não precisa arrancar e repor nenhum bloco, somente mexer os originais.

Melhorias domésticas

Já ouviu falar do Happy Room Academy, um grupo que avalia a sua decoração de interiores? Eles adoram salas com coleções que combinam. Os membros mais fanáticos dessa academia podem não gostar dessas dicas, que são bem personalizadas. Para obter uma casa superestilosa, você vai precisar combinar coleções com efeitos incríveis e criar seu próprio tapete e papel de parede.



1 Combine as coleções para soltar faíscas

Sempre que vemos aquelas salas cheias de séries de cogumelos e aquelas paredes de floresta combinando com o tapete selvagem, morremos de tédio. Preferimos nos expressar. A idéia é criar coisas diferentes e inusitadas.



Combinando elementos, você pode criar novos cenários, como este baseado nos filmes de ETs americanos. Show de bola!

CANTINHO ANIMAL CROSSING

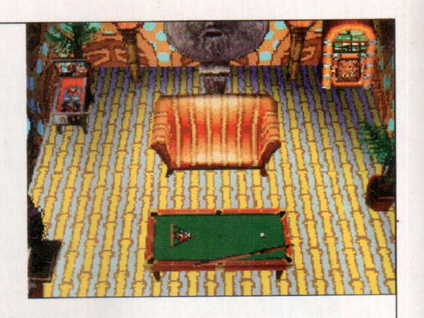
Este mês foi mais agitado. Estamos fazendo vários amigos pela comunidade "Nintendo Wild World" e conhecendo muitas cidades diferentes. Também descobrimos como capturar as malditas abelhas que sempre nos atacavam sem direito a defesa.

Ah, neste mês também nos entregamos à moda: desenhamos algo para dividir com o pessoal. Basta usar a palheta nº1 e estampar o Mega Man. Você ainda pode mudar a cor do capacete para parecer que o herói dos 8-bits possui algum poder especial. Deixe sua imaginação ir além. Vamos investir em música e compor um tema legal para nossa cidade, todas as sugestões são bem-vindas. Até lá!

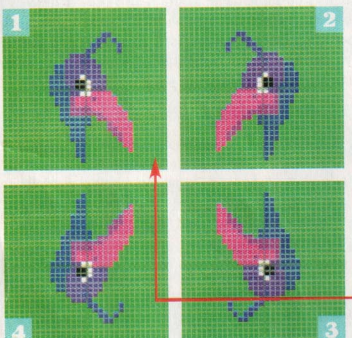


2 Paredes e pisos merecem toda atenção

Antes de desenhar seu papel de parede e tapetes, pense sobre a extensão dos mesmos. Se optar pelo sistema Paste As Is, você verá seu padrão estampado nos pisos e paredes repetidamente, como é mostrado no piso de bambu da Tiki Room. Se selecionar Paste All Around, você pode criar formas interiores muito maiores.



Tudo em volta: expanda seu design



Quando você escolhe o método Paste All Around, um padrão é estendido para quatro espaços. O padrão inicial (#1) é virado nos três outros quadrados, como mostra a imagem. Depois disso, o padrão formado pelos quatro blocos é repetido.

Resetti diz:



Você não precisa de muito dinheiro para fazer tudo isso.

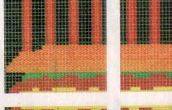
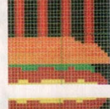
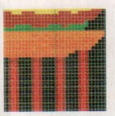
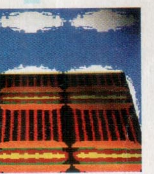
Giros incríveis: três grandes planos!

Três tipos de formas grandes são possíveis quando você explora a estratégia de rodar as imagens. Confira mais a seguir.



Os visitantes vão ficar sem palavras quando virem o que você criou.

Formas duplicadas na amplitude

Formas duplicadas na altura

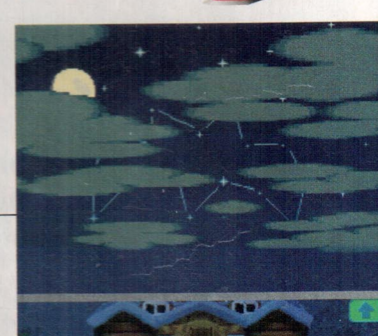




Formas radiais





Entre para a nação da imaginação





Felizmente, conseguimos abrir seus olhos para o potencial de design de *AC:WW*. Com um programa de pintura mais fácil de usar e recursos de aplicação de padrões mais fáceis do que aqueles do *AC* original, o jogo do DS convida os jogadores a darem vida aos seus sonhos mais loucos dentro de suas casas e em toda a cidade. E quanto mais pessoas entrarem no mundo crescente de *AC:WW*, novas transformações vão causar mais surpresas. NW


QUEM É VOCÊ?
BALANCE
RODOPIE
DETONE
DK
KING OF SWING
COMANDE O GAME COM OS BOTÕES SUPERIORES. BALANCE PELO AR E RODOPIE NOS APOIOS PARA GANHAR FORÇA E DESTRUIR SEUS OPONENTES. USE O SEU BALANÇO ÚNICO PARA SE TORNAR O REI EM DK: KING OF SWING. APENAS PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
© 2005 Nintendo/Paon. TM, ® e o logo do Game Boy Advance são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.



MOVE TUTORS!

Os professores do mundo Pokémon!

Nas suas andanças por Hoenn, Kanto ou Orre, você já deve ter esbarrado com alguns personagens capazes de ensinar alguns golpes exclusivos. Eles são Move Tutors e seus ensinamentos são utilizados em muitas estratégias destruidoras.

— JP Nogueira

HORA DA AULA!

Os primeiros Move Tutors da geração Advance apareceram nos jogos *FireRed* e *LeafGreen*. Trouxeram golpes que realmente mudaram as batalhas, como Substitute e Explosion. O principal problema é que cada Tutor só ensinava a técnica uma vez, como uma Technical Machine (TM). Para usá-lo novamente, seria necessário iniciar um novo jogo.

Na seqüência, além dos Move Tutors convencionais, *Emerald* trouxe também duas simpáticas velhinhas que ficam na Battle Frontier. Cada uma oferece uma lista de golpes que eram TMs nas antigas *Red/ Blue/ Yellow* e *Gold/ Silver/ Crystal*. Alguns ataques populares – como Curse – ficaram de fora, enquanto outros menos usados retornaram. Outras técnicas foram muito bem-vindas, como os socos elementais (Ice/ Fire/ Thunder Punch).

E *Pokémon XD* não ficou atrás. Em Agate Village, há uma velhinha dentro de uma caverna. Entre o seu leque de ensinamentos, estão técnicas como Selfdestruct e Double-Edge, muito comuns nos Snorlaxes da geração anterior.

ESTUDANDO PARA A PROVA

De fato, os Move Tutors foram responsáveis por aliar estratégias antigas às novas. Um exemplo interessante é Heracross, o temido inseto lutador.

Substitute é uma técnica que utiliza 1/4 do HP do monstrinho para criar um boneco que será o alvo de ataque do oponente. Essa habilidade também protege o usuário de uma variedade de outros ataques posteriores, como Leech Seed e Toxic. Uma vez protegido dessa forma, Heracross pode utilizar Swords Dance para dobrar o seu Attack enquanto o adversário quebra seu Substitute.

É aqui que entra o segredo...

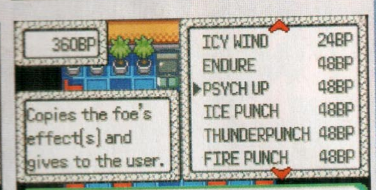
O HP do Heracross é calculado para restar 1 ponto após quatro usos de Substitute. Por exemplo, se ele tiver 273 de HP, cada substituto terá 68 de HP e sobrará 1 HP no final. Isso é o suficiente para fazer com que a técnica Reversal tenha seu dano maximizado. Se o item utilizado for uma Salac Berry, ela será ativada quando o HP for inferior a 25%, isto é, após o quarto Substitute. Muitas batalhas são vencidas assim, graças à influência dos Move Tutors.



SALA DOS TUTORES

Curioso para saber onde estão os respeitáveis tutores? Então confira as listas a seguir para saber como e onde encontrá-los em cada versão dos jogos *Pokémon*!





POKÉMON RARÍSSIMOS NO BRASIL

Se você já se empenhou em completar sua Pokédex, provavelmente tem pelo menos três espaços ainda vagos. Certamente as posições 151, 251 e 386, reservadas para Mew, Celebi e Deoxys, respectivamente. Infelizmente, eles foram distribuídos de diversas formas apenas no Japão e são extremamente raros por aqui. Até este ano.

Embora a Nintendo tenha feito torneios oficiais de *Pokémon* no Brasil, ainda não fizeram uma distribuição promocional de algo raro – como fizeram com a raça Dálmata para *Nintendogs*, do Nintendo DS. Mas graças ao treinador Maurício Deirós Júnior, que mora no Japão, os treinadores brasileiros terão motivos para comemorar. Ele trouxe em sua Emerald japonesa exemplares nipônicos de Mew, Celebi e Deoxys. Esses Pokés serão distribuídos como prêmios em torneios ao longo de 2006. Fique ligado na sua Nintendo World para saber quando esses eventos acontecerão.

FIRERED / LEAFGREEN

Ataque	Mapa	Localização
Mega Kick	Route 4	Entre Mt. Moon e Cerulean
Mega Punch	Route 4	Entre Mt. Moon e Cerulean
Seismic Toss	Pewter City	Pewter Museum
Rock Slide	Route 10	Rock Tunnel
Counter	Celadon City	3° andar do Celadon Dept. Store
Softboiled	Celadon City	Centro, atravessando a parte com água
Mimic	Saffron City	Casa da Copycat
Thunder Wave	Saffron City	2° andar da Silph Co.
Substitute	Fuchia City	Em frente à jaula da Kangaskhan
Dream Eater	Viridian City	Parte oeste, perto dos arbustos
Metronome	Cinnabar City	Pokémon Lab
Double-Edge	Victory Road	Próximo à saída
Explosion	One Island	Próximo ao Mt. Ember
Body Slam	Four Island	Casa na parte nordeste
Swords Dance	Seven Island	Ponte

Há uma mulher na Two Island que pode ensinar um poderoso golpe elemental para o seu primeiro Pokémon (Bulbasaur, Charmander, Squirtle ou suas evoluções). Ela só fará isso uma vez e apenas para o seu monstrinho inicial.

Frenzy Plant	Two Island	Parte norte, acima da cachoeira
Blast Burn	Two Island	Parte norte, acima da cachoeira
Hydro Cannon	Two Island	Parte norte, acima da cachoeira

EMERALD

Ataque	Mapa	Localização
Rollout	Mauville City	Próximo ao Gym
Fury Cutter	Verdanturf Town	Pokémon Center
Swagger	Slateport City	Pokémon Fun Club
Dynamicpunch	Mossdeep City	Próximo ao mar
Sleep Talk	Fortree City	Segunda casa de madeira
Double-Edge	Sootopolis City	Pokémon Center
Explosion	Pacifidlog Town	Pokémon Center
Metronome	Verdanturf Town	Poké Mart
Substitute	Lilycove City	Topo do Lilycove Dept. Store
Mimic	Lavaridge Town	Única casa da cidade

Na Emerald, há também as velhinhas na parte noroeste da Battle Frontier que ensinam golpes exclusivos. Diferente dos Move Tutors tradicionais, elas ensinam em troca de Battle Points, quantas vezes você puder pagar. As técnicas e preços são:

Velhinha da esquerda		Velhinha da direita	
Ataque	**Preço**	**Ataque**	**Preço**
Softboiled	16BP	Defense Curl	16BP
Seismic Toss	24BP	Snore	24BP
Dream Eater	24BP	Mud-Slap	24BP
Mega Punch	24BP	Swift	24BP
Mega Kick	48BP	Icy Wind	24BP
Body Slam	48BP	Endure	48BP
Rock Slide	48BP	Psych Up	48BP
Counter	48BP	Ice Punch	48BP
Thunder Wave	48BP	Thunderpunch	48BP
Swords Dance	48BP	Fire Punch	48BP





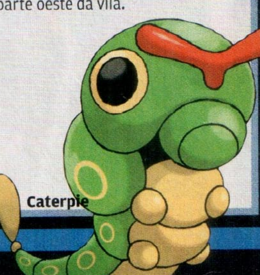


Growlithe

POKÉMON XD

Na segunda aventura 3D para o GameCube, existe uma velhinha que mora em Agate Village e pode ensinar uma lista de ataques para seus monstrinhos. Apesar de conhecer diversas técnicas, ela só ensinará cada uma apenas uma única vez. Para encontrá-la, entre na caverna que está na parte oeste da vila.

Mimic	**Swagger**
Thunder Wave	**Body Slam**
Seismic Toss	**Nightmare**
Icy Wind	**Sky Attack**
Substitute	**Double-Edge**
Dream Eater	**Selfdestruct**



Caterpie

BATIZE UM NOVO GOLPE EM DIAMOND & PEARL

Na Nintendo World anterior, você viu que os japoneses (sempre eles) puderam participar de uma promoção da revista especializada em games Coro Coro. No melhor estilo *Fantástica Fábrica de Chocolate*, quem encontrasse um ticket especial na edição de janeiro seria o vencedor da promoção e poderia sugerir um novo golpe para Pokémon Diamond & Pearl, além de receber direto da Nintendo os novos jogos.

E não é que a Coro Coro tem mais uma novidade? A idéia agora é batizar o mais poderoso golpe do tipo Dragon. A nova técnica tem Power 140, mas seu efeito reduz drasticamente o Special Attack do usuário. Para os conhecedores, é semelhante aos ataques Overheat ou Psycho Boost. Infelizmente, a data final de envio de sugestões foi dia 13 de janeiro de 2006, mas isso mostra como o desenvolvimento dos jogos está em sintonia com os fãs. NW

MANOBRAS RADICAIS AGORA COM A STYLUS

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND



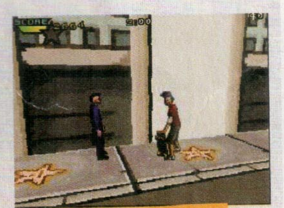
NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 9,5

PRATA Nintendo World

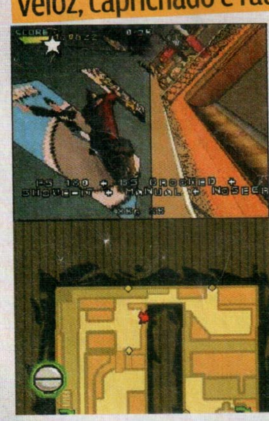
PRODUÇÃO: Vicarious Visions
DISTRIBUIÇÃO: Activision
GÊNERO: Esporte
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2

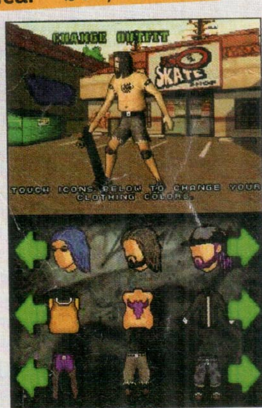
A Vicarious Visions fez um trabalho impecável ao trazer Tony Hawk do GameCube para o DS. Toda a essência da franquia está lá, com uma personalidade única agregada à versão do portátil. O visual em cel shading rodando a 60 quadros por segundo é de babar, assim como a quantidade de coisas para fazer desde o início. Desenhe no seu skate, monte seu personagem, grave sons para tocar quando realizar suas manobras com sucesso ou levar um tombo. Fora todas essas personalizações, tanto o modo história quanto o clássico estão presentes. São cinco pistas repletas de objetivos para completar, lugares quase inalcançáveis e muito trabalho para que os jogadores acumulem dinheiro. Seu personagem também pode evoluir ao longo do jogo, bastando realizar algumas tarefas para que seu status receba uma pequena melhoria que lhe ajudará a enfrentar seus desafiantes. Além do multiplayer local, o game conta com um modo online que permite desafiar jogadores do mundo inteiro para certas disputas. É uma pena que alguns modos tradicionais (como o graffiti) foram removidos, mas a diversidade do modo online compensa esse problema. Você poderá até mesmo fazer downloads de novos objetivos que estão sendo disponibilizados semanalmente, o que aumenta a quantidade de horas que você gastará sobre seu skate.
— Renato Pelizzari





Veloz, caprichado e radical – boa, Toninho!





ADAPTAÇÃO DE QUALIDADE PARA O GC

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE



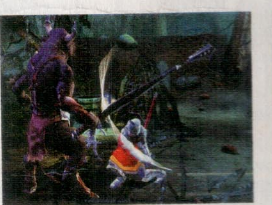
NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 8,5
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,0

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: Traveller's Tales
DISTRIBUIÇÃO: Buena Vista Games
GÊNERO: Aventura
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2

As aventuras dos irmãos Peter, Lucy, Edmund e Susan, fizeram muito sucesso nos cinemas, e a versão de GameCube também não faz feio. A adaptação é uma das melhores até hoje e impressiona pela qualidade, principalmente gráfica. Durante a árdua jornada, é possível controlar qualquer um dos irmãos, cada um deles, claro, possui habilidades próprias, exigidas em determinadas partes do jogo. Além disso, duas crianças podem unir forças e realizar movimentos especiais. Outras habilidades podem ser compradas durante o game. Os controles são simples e a câmera não pode ser controlada, o que é uma vantagem para iniciantes ou menos habilidosos. Assim como as cenas, que aparecem constantemente, a trilha sonora também foi retirada do filme. Se você assistiu à obra no cinema, o game fará mais sentido, mas apenas jogar *The Chronicles of Narnia* irá, no mínimo, satisfazê-lo.
— Tiago Furlan



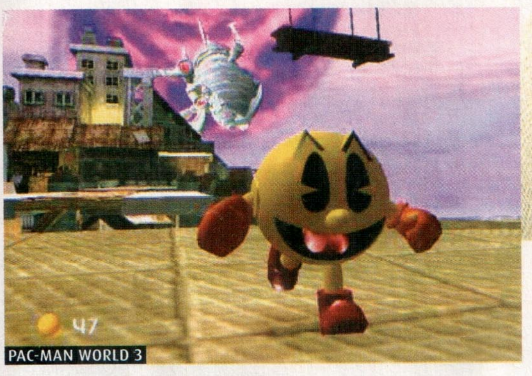






Não, esses bichos não são parentes do Smeagol


CASTLEVANIA DOUBLE PACK


PAC-MAN WORLD 3

Shrek parece um pouco com o Bussunda, só que verde...

SHREK SUPERSLAM

CASTLEVANIA DOUBLE PACK



NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: KONAMI
DISTRIBUIÇÃO: KONAMI
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Dois jogos pelo preço de um e uma das melhores telas iniciais do Game Boy Advance: a prazerosa opção de escolher entre *Castlevania: Harmony of Dissonance* (2002) ou *Castlevania: Aria of Sorrow* (2003). O primeiro é um ótimo game que poucas pessoas jogaram e *Aria of Sorrow* é o momento em que a saga chegou em um dos seus pontos altos. O sistema de "almas" que garante novos poderes ao protagonista foi uma tremenda evolução na série. O game também permite aos jogadores conhecerem a história que precede os acontecimentos de *Dawn of Sorrow* - lançado em 2005 para o DS. Os jogos são idênticos a suas versões originais, nada foi mexido. Teria sido interessante se houvessem algumas modificações leves para não chatear quem já tem os jogos - armas extras ou salas novas não fariam mal algum. Uma palavrinha sobre esse pacote para quem ainda não jogou os games: INDISPENSÁVEL!
— RENATO PELIZZARI

PAC-MAN WORLD 3



NOTA: 6,0
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 5,5

PRODUÇÃO: BLITZ GAMES
DISTRIBUIÇÃO: NAMCO
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

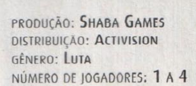
O grande ícone dos videogames voltou. Saiu dos labirintos em 2D e comemora seus 25 anos de idade no embalo dos games de plataforma em 3D com a mesma fome dos velhos tempos. A bolinha, agora com braços, pernas e expressões faciais engraçadas, é cheia de movimentos como pulos, socos e corridas para atravessar os diversos níveis do game, sem esquecer de comer pelo caminho. O visual é muito bonito: os cenários vastos, com muitos detalhes e armadilhas, além do personagem principal, que está redondinho. Infelizmente, o desafio é muito simples, apresentando o básico do gênero, como derrotar inimigos (muito bobos), abrir portas e resolver pequenos puzzles, o que fica repetitivo em poucas horas de jogo. A câmera só atrapalha e fará você repetir a mesma fase até cansar. Os mais novos se sentirão em casa com esse game.
— GUSTAVO PETRÓ

SHREK SUPERSLAM



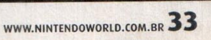
NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 7,0

BRONZE Nintendo World



PRODUÇÃO: SHABA GAMES
DISTRIBUIÇÃO: ACTIVISION
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

O ogro mais famoso dos videogames deixou um pouco suas aventuras de lado para encarar uma boa briga nos ringues. Apesar de possuir apenas comandos básicos como ataque rápido, forte, pulo e arremesso, há diversas combinações que permitem formas diferentes de vencer o oponente. Há também o golpe mais forte, chamado Slam, em que é necessário encher uma barra de energia para que a pancada seja liberada. Outro aspecto interessante é a ausência de barra de energia. Sendo assim, a vitória é dada a quem cumprir a tarefa proposta, como disparar um Slam, jogar para fora do ringue, entre outras. Os comentários humorados dos personagens aparecem na primeira oportunidade, dando aí a graça do jogo. Se você é fã de Shrek, vale a pena investir algumas horas de jogatina.
— MIKIO ISHIBASHI



MAS QUE RAIOS É UM ELECTROPLANKTON?

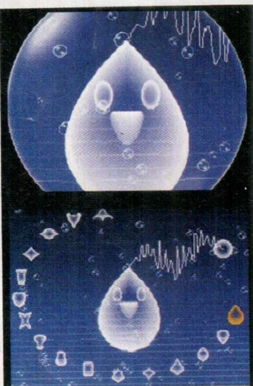
ELECTROPLANKTON

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 10
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 4,5

BRONZE Nintendo World

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
GÊNERO: Musical
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 2 (via Wi-Fi)

É musical, porém não grava suas músicas. Faz um belo uso de todos os recursos do DS, mas não é um jogo. Afinal, o que é *Electroplankton?* Talvez a palavra "brinquedo" seja a que melhor se encaixa.



Existem 10 tipos de planktons, cada qual com sua própria sonoridade e forma de interação. A maioria exige que você realize determinados movimentos com a stylus antes de emitirem seus sons. Estimulá-los, desenhar ou dar leves toques na tela pode ser suficiente para criar uma trilha de efeitos sonoros e notas musicais das mais hipnotizantes. Há até mesmo um tipo de plankton que permite brincar com as músicas do *Super Mario Bros.* e de outros clássicos do NES com a maior facilidade. Outros usam o microfone como forma de interação. Em um dos mais divertidos, você pode fazer uma curta gravação da sua voz e distorcê-la com diversos efeitos graves e agudos, enquanto o plankton o imita de forma cômica. Talvez uma das falhas de *Electroplankton* seja uma de suas melhores características: a simplicidade. Você não cria necessariamente música, e sim sons - muitas vezes aleatórios, pois embora maleáveis, é difícil ter total controle da "sinfonia". Sua genia-lidade é inquestionável, porém acredito que Electroplankton se daria melhor em uma exposição de arte digital.
— Henrique Sampaio

As telinhas parecem confusas? Só jogando para entender!

JOGANDO GOLFE COM MUITO SUÍNGUE

TRUE SWING GOLF

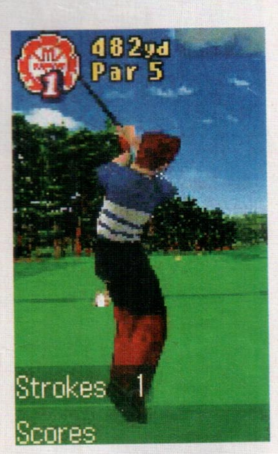
NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 4,5
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 4,0

PRODUÇÃO: T&E Software
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
GÊNERO: Esporte
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 4 (via Wi-Fi)

O golfe não é dos esportes mais emocionantes, mas pode ser divertido, principalmente com os recursos da tela sensível ao toque do Nintendo DS.

Com isso, todos aqueles movimentos complicados na hora de fazer o swing (nome do movimento de dar a tacada) e escolher tacos são deixados de lado em prol de uma jogabilidade simples e descomplicada. Toda a intensidade da força e direção das tacadas são executadas por você, por isso é melhor não jogar em movimento, pois a bolinha irá sempre para o lado errado. O game lhe ajuda a controlar a força em cada situação, apresentando uma linha. Se você quiser, pode seguí-la, levando a força da tacada até ela, senão pode esquecê-la. Ela é ideal na hora do "Put" (quando você faz a tacada final para acertar o buraco), pois ela fica na medida certa para não errar. Você ainda deve calcular bem para onde vai dar a tacada, movendo o personagem para os lados e observando a inclinação do campo.

O visual do game podia ajudar: é feio que dói, sem variedade alguma até mesmo nas animações dos personagens. O próprio game acaba enjoando em pouco tempo, já que não apresenta nenhum diferencial e nem as poucas personalizações de personagens dão sobrevida a ele. Quem sabe contra seus amigos ele não fica mais divertido?
— Gustavo Petró





Não se preocupe... True Swing não requer conhecimentos de dança!

AU AU AU, MIAU MIAU... COCOROCÓ!

UM BELO SIMULADOR DE TOTÓS

DOGZ

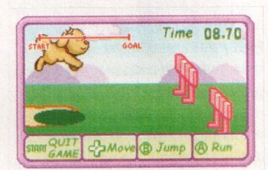
NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,0

BRONZE Nintendo World

PRODUÇÃO: MTO
DISTRIBUIÇÃO: UBISOFT
GÊNERO: SIMULADOR
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Quem não tem *Nintendogs*, caça com Dogz. Neste simulador, o jogador adota um cãozinho e participa de todas as fases de sua vida. O personagem, que pode ser menino ou menina, logo deve definir as características do mascote ideal: calmo ou enérgico, macho ou fêmea, pequeno ou grande. Tudo funciona como na vida real: é preciso ensinar todo tipo de truque ao novo amigo, bem como acostumá-lo com o nome e algumas ordens básicas. A responsabilidade inclui limpar fezes, dar comida e água. Um relógio marca as horas do dia e eventos que não estão ligados ao cão, como dormir, jantar e ir para a escola, passam rapidamente. São dezoito raças de cães e o desempenho do jogador será medido pela evolução da aprendizagem e cuidados gerais com o animal. O visual é bom, mas a ação do jogo é lenta, o que exige paciência dos jogadores. Caso típico de jogo que você ama ou odeia.

— RONNY MARINOTO







MARIO E CIA. MANDAM BEM NO CONSULTÓRIO

DR. MARIO & PUZZLE LEAGUE

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 7,5

PRODUÇÃO: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 2

O novo combo 2-em-1 da Nintendo apresenta dois games do gênero puzzle. Ou, como se costuma dizer, "no estilo *Tetris*". *Dr. Mario* foi lançado originalmente para o Nintendo 8-bits (NES) e fez sucesso com o bigodudo empilhando pílulas coloridas em seu laboratório para eliminar alguns vírus macabros. Uma proposta diferente, mas que exige raciocínio rápido e muita coordenação. *Puzzle League* é uma versão de Pokémon Puzzle *Challenge*, lançado para o Game Boy Color, mas sem as criaturas de bolso e com visual melhorado.

O objetivo neste jogo é juntar as peças que possuem a mesma figura geométrica para eliminá-las. Aqui, você conta com seis modos de jogo e variações como corrida contra o relógio, pontuação máxima e quebra-cabeças. Ambos os títulos possuem modalidade para dois jogadores e desafio contra o computador, que acabam sendo ótimos testes para sua habilidade.

— RONNY MARINOTO





Pedrinhas para dar e vender.

FÁCIL, DIVERTIDO E CHEIO DE CHARME

HI HI PUFFY AMIYUMI: KAZNAPPED!

NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,5

PRODUÇÃO: D3 PUBLISHER
DISTRIBUIÇÃO: D3 PUBLISHER
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

A banda de rock japonesa Puff AmiYumi é formada por uma vocalista toda meiga e uma guitarrista impulsiva. Na história do jogo, a maior fã da banda enlouquece, rouba todos os instrumentos musicais da banda e, de quebra, seqüestra o empresário das meninas. O jogador pode alternar no comando das personagens e combinar suas habilidades especiais - microfone e guitarra - para vencer obstáculos. O desafio consiste em evitar os fãs que tentam agarrar as garotas e os paparazzis que querem fotografá-las. O segredo é usar a melodia para deixá-los hipnotizados. A cada conjunto de fases, a dupla pilota o ônibus voador e enfrenta um combate aéreo contra alguma invenção de Harmony, a fã-vilã. Nos momentos de desespero, um golpe especial chamado Jam Session faz um tremendo barulho e elimina todos os inimigos da tela. Encontre as peças roubadas, solucione diferentes quebra-cabeças empurrando blocos e salve o amigo, tudo ao som de rock n´ roll. Fácil e divertido.

— RONNY MARINOTO



Baseado no cartoon de sucesso, as meninas detonam!

" OLÁ, VAMOS SALVAR A MATA?"

NOSTALGIA EXPLOSIVA COM O MELHOR DA SÉRIE X

MEGA MAN X COLLECTION

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,5



PRODUÇÃO: CAPCOM
DISTRIBUIÇÃO: CAPCOM
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Ultimamente, as compilações da Capcom vêm, no mínimo, agradando aos fãs das séries clássicas. *Mega Man* é um exemplo de franquia bem explorada e que acaba de receber sua segunda coletânea no GameCube. Diferente de *Mega Man Anniversary Collection*, que trazia, entre eles, os seis primeiros games da série, além de dois games de luta (conhecidos como *Mega Man Power Battle*), *Mega Man X Collection* é uma coletânea mais modesta, mas impecável. A compilação traz os seis primeiros games da saga *X* em suas versões originais e clássicas, além de uma série de extras para o deleite dos fãs.

SÉRIE X, SÉRIE Y E SÉRIE Z. MAS QUE DIABOS É ISSO?

Se você não está familiarizado com a série *X*, fique sabendo que esta fase do robozinho azul surgiu com o lançamento do Super NES. *Mega Man X* foi lançado em 1993 e contava com o Mega já adolescente e seu criador Dr. Light, que, juntos, tinham a missão de salvar o mundo do tirano Dr. Wily. O game era ambientado em um futuro próximo e apresentou novos personagens como Cain, Zero e Sigma. Além disso, foi neste game que o herói ganhou novas armaduras e habilidades. Daí em diante, a série *X* ganhou uma aventura mais emocionante a cada novo episódio. Os inimigos tornaram-se mais inteligentes, os desafios mais intensos e as habilidades do herói, mais empolgantes.

O QUE MELHORA EM RELAÇÃO AO ORIGINAL

Basicamente, os seis games principais foram emulados de forma autêntica e fiel às suas versões originais, com exceção ao *Mega Man X3*. Mesmo assim, fica visível uma suave melhora nos pixels dos personagens, bem como um colorido mais vibrante nos cenários. Ainda assim, a trilha sonora teve uma série de pequenos ajustes que, sem dúvida, fazem a diferença para dar mais emoção às aventuras. Os três primeiros games (*X1*, *X2* e *X3*) possuem até mesmo a opção para colocar passwords, sendo que podem ser os mesmos códigos das versões de Super NES. Deixando de lado as mudanças estruturais, os fãs mais astutos da série notarão mudanças em alguns dos games, como a presença da habilidade G-Crush em *Mega Max X2*, a opção para jogar com Zero em *Mega Man X3*, ou até mesmo mais finais secretos para *Mega Man X4*.



Outra novidade é a inclusão de *Mega Man Battle and Chase*, um game de corrida – nos moldes de *Mario Kart* – que foi lançado apenas na Europa e no Japão. O único inconveniente é que, para habilitá-lo, é necessário terminar os três primeiros games da série *X*. Tarefa chata para quem não curtiu esses episódios do azulão. Para completar, MMX Collection traz uma seleção de extras para fã nenhum botar defeito. Na lista, encontram-se soundtracks e galeria de artworks de todos os games presentes na compilação – incluindo o *Battle and Chase*. Tudo pode ser habilitado conforme o seu desempenho nos games. Em suma, *Mega Man X Collection* é compra obrigatória, seja você fã ou não do robô azul.

— RICARDO FARAH

Seria este dino um pokémon mecânico?



Oponentes de peso não faltarão...

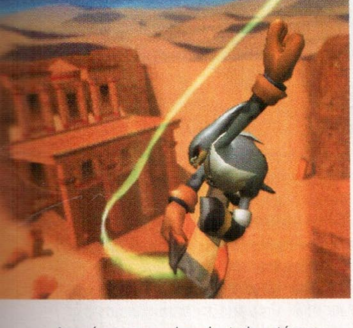
Sonic nas alturas



Um porco-espinho azul, corridas sensacionais e um esporte radical entram em colisão no Sonic Riders para GameCube. Segure firme, pois é agora que o porco torce o rabo! Ops!?



Velocidades incríveis. Acrobacias alucinantes. Competições intensas. E na frente de tudo isso, o porco-espinho mais famoso do mundo. Sonic é um personagem que quebra a barreira do som há mais de 15 anos, e a equipe responsável pelo herói conseguiu absorver esse legado e canalizar no mais novo jogo de corrida do personagem: *Sonic Riders* para GameCube. *Sonic Riders* tem dois aspectos importantes: correr feito louco e correr muito bem. "Velocidade máxima" é o padrão do jogo: assim que deixar a linha de partida, você sai como um foguete. As pranchas - chamadas de Extreme Gears - nem precisam de um pedal acelerador. O ritmo do



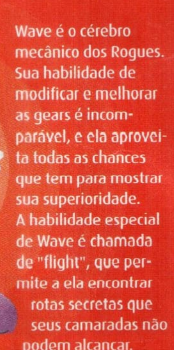
jogo é um pouco desorientador até que você se acostume com os controles, semelhantes ao snowboard. Mas depois de um pouco de prática, você poderá se concentrar em coisas mais interessantes, como saltar, fazer truques e cuidar da barra de ar. O uso do ar é talvez o aspecto mais importante da jogabilidade em *Sonic Riders*. Ele é usado para aceleração, deslizamento (semelhante ao power-slide de outros jogos de corrida) e para soltar pequenos tornados nos adversários que estão na cola. Caso a barra de ar fique completamente vazia, você terá que correr a pé ao invés de usar a prancha - neste caso, esteja pronto para comer muita poeira até encontrar um local para recarregar sua barra. Felizmente, *Sonic Riders* oferece muitas maneiras de permanecer na competição. Quando você realizar um salto animal, é possível exibir suas habilidades de manobra usando a alavanca analógica em conjunto com o botão R. Ainda que as acrobacias sejam impressionantes, não servem apenas para exibicionismo - você recebe notas para cada manobra realizada, e quanto maior a nota, maior será o bônus de ar. O efeito de turbulência é também muito importante no jogo. Quando os personagens aceleram, deixam um poderoso túnel de ar para trás, que pode ser usado pelos oponentes para ganhar um bônus interessante de velocidade - uma ótima maneira de manter as corridas competitivas. Além disso, como se trata de um jogo do Sonic, as pistas são repletas de argolas e caixas de itens. Suba de nível coletando argolas para seu personagem, o que aumenta sua barra de ar e suas habilidades ofensivas. As caixas de itens escondem aceleradores, barreiras de invencibilidade, barreiras magnéticas (para atrair argolas) ou simplesmente uma dose de ar. Como de costume, o ambiente de alta velocidade da Extreme Gear é perfeito para um esquema do Dr. Eggman e suas esmeraldas. O doutor doentio é responsável pelo EX World Grand Prix, mas exige uma Chaos Emerald como pagamento pela entrada de todos os participantes - o vencedor fica com todas. Parece estranho? Para ter certeza que Sonic e seus amigos vão entrar na dança, Dr. Eggman



GALERIA DOS ROGUES

Três novos personagens, conhecidos como Babylon Rogues, aparecem em *Sonic Riders*. Esses adversários penosos são rápidos, duros na queda e muito mais experientes no uso das Extreme Gears do que Sonic e sua turma. Segundo conta a lenda do mundo real, há muito tempo existiu um bando de maloqueiros chamado Babylon Rogues, e seus tesouros roubados ainda permanecem escondidos. Seriam esses três descendentes daquela gangue?

WAVE the Swallow



Wave é o cérebro mecânico dos Rogues. Sua habilidade de modificar e melhorar as gears é incomparável, e ela aproveita todas as chances que tem para mostrar sua superioridade. A habilidade especial de Wave é chamada de "flight", que permite a ela encontrar rotas secretas que seus camaradas não podem alcançar.

JET the Hawk

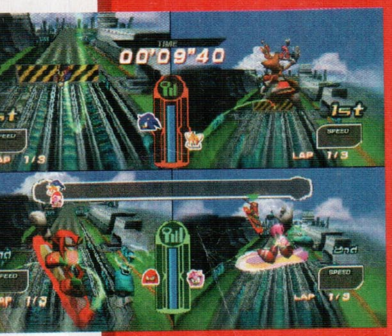
Convencido e arrogante, Jet é o líder dos Babylon Rogues. Seu apelido é "Lendário Mestre do Vento" devido às suas habilidades sobre as gears. Ele carrega consigo uma caixa misteriosa que lhe foi passada pelos antigos babilônios. Em termos de velocidade, Jet talvez seja o adversário mais competitivo que Sonic já conheceu.

STORM the Albatross

Essa ave forçuda é o músculo que sustenta os Babylon Rogues. Ele não é muito rápido, mas esse pássaro de temperamento explosivo é capaz de destruir obstáculos em seu caminho, o que o coloca na posição ideal para ser o braço direito de Jet. Ele fica gago quando está nervoso.

COMPETIÇÃO MANO-A-MANO

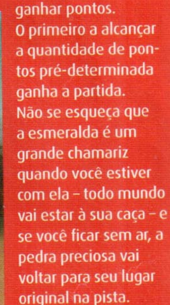
A equipe do Sonic se esforçou muito para adicionar uma boa dose de ação em multiplayer a *Sonic Riders*. Os modos Split-screen Free Race e World Grand Prix permitem que diversos jogadores apreciem o jogo Single Player, enquanto que o modo Tag e dois tipos de Survival oferecem tipos completamente diferentes de desafios. Isso tudo também funciona no modo solitário, contra a inteligência artificial do game.



Duas equipes com dois membros cada se enfrentam no modo **Tag** (os dois personagens da dupla dividem a mesma barra de ar). Fique perto do seu parceiro e use a turbulência dele para ganhar velocidade sempre que precisar. Se você ficar muito longe do seu camarada, receberá penalidades pelo trabalho em equipe ruim.

No modo **Survival Race**, seu objetivo é capturar a Chaos Emerald que está na pista e correr pelos portais especiais para ganhar pontos.

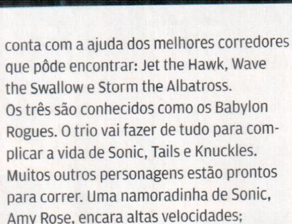




O primeiro a alcançar a quantidade de pontos pré-determinada ganha a partida. Não se esqueça que a esmeralda é um grande chamariz quando você estiver com ela – todo mundo vai estar à sua caça – e se você ficar sem ar, a pedra preciosa vai voltar para seu lugar original na pista.

O modo **Survival Battle** é baseado nos danos contra os oponentes muito mais do que nas corridas em si. Cada arena traz diferentes aspectos e desafios: a Dual Towers proporciona conflitos diretos e traz corvos maléficos que atacam os jogadores; o Snow Valley oferece o elemento da camuflagem e pode tornar os competidores invisíveis; e o Space Theater força os jogadores a danificar seus adversários indiretamente, jogando-os contra barreiras de eletricidade ou para fora da arena no espaço sideral.



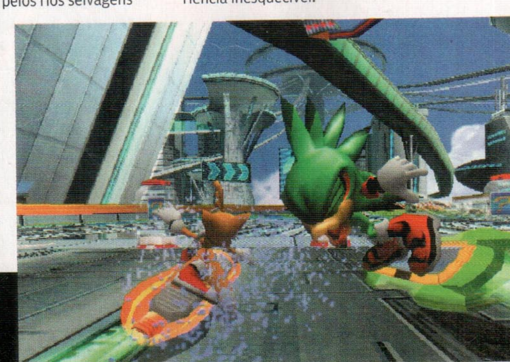


conta com a ajuda dos melhores corredores que pôde encontrar: Jet the Hawk, Wave the Swallow e Storm the Albatross. Os três são conhecidos como os Babylon Rogues. O trio vai fazer de tudo para complicar a vida de Sonic, Tails e Knuckles. Muitos outros personagens estão prontos para correr. Uma namoradinha de Sonic, Amy Rose, encara altas velocidades; Cream the Rabbit curte a vida veloz; e os vilões que querem a cabeça de Sonic são representados pelo porco-espinho Shadow, Rouge the Bat e pelo próprio Dr. Eggman. Outros personagens da Sega fazem aparições no jogo. Não podemos dizer quem são eles, mas podemos adiantar que alguns sonhos vão se tornar realidade. Os personagens são colocados em uma das três categorias – Speed, Fly ou Power – cada uma com habilidades próprias. Os personagens de Speed são altamente velozes, já os de Power podem destruir certos obstáculos sem penalidades, e os de Fly possuem habilidades de flutuação. As pontuações de aceleração, poder, curvas e limite da barra de ar de cada personagem são determinadas por sua Extreme Gear, e é possível comprar gears mais poderosas nas lojas usando suas argolas. Algumas vêm com habilidades especiais.

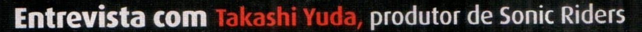


Dezesseis pistas esperam pelos desafiantes, desde as frenéticas estradas de Metal City, passando pelos rios selvagens de Splash Canyon até o deserto desolado de Sand Ruin. Algumas fases, como o Babylon Garden, levam os personagens para as alturas, onde uma curva mal feita pode significar o fim da corrida.

Cada pista é desenhada para extrair o máximo de adrenalina, com passagens incríveis, saltos insanos e atalhos especiais, além de elementos únicos, como as armadilhas de lava em Egg Factory e as raízes gigantes em Green Cave. As pistas também contêm um segmento especial. Nessas seções, seu piloto é transportado automaticamente – seja pelos rios ou até por centopéias enormes – e você tem que usar a alavanca analógica para ganhar velocidade e recuperar sua barra de ar. Embora o modo principal seja a melhor parte de Sonic Riders, muitos outros estão incluídos. Free Race (uma competição para até quatro jogadores na pista de sua escolha), Time Attack e World Grand Prix (cinco pistas seqüenciais para um ou dois jogadores) são algumas das novidades, sem contar os modos Tag e Survival, criados especialmente para a diversão multiplayer. Não importa como você vai pilotar, *Sonic Riders* promete uma experiência inesquecível.



O SENHOR DAS ARGOLAS



Entrevista com Takashi Yuda, produtor de Sonic Riders



O produtor de Sonic Riders Takashi Yuda, trabalhou em alguns dos melhores jogos da era 16-bits, como *Revenge of Shinobi*, *Castle of Illusion* e *Quackshot*, e se envolveu pela primeira vez com a turma do porco-espinho no título *Sonic the Hedgehog 3*, para Sega Mega Drive. Ele também é conhecido por dirigir alguns jogos famosos da Sega, como *Space Channel 5* e *Puyo Pop*. Yuda saiu um pouco da rápida linha de produção do game para contar mais sobre esse jogo radical do Sonic.

Nintendo World: Por que a Sega resolveu dar uma nova chance ao Sonic no gênero de corrida?
Takashi Yuda: Recebemos muitos pedidos de fãs que queriam outro jogo estrelando Sonic e seus amigos. Pensamos que o gênero de corrida sempre fez sentido, pois o personagem é conhecido por sua velocidade no universo dos games.
A questão principal sempre foi encontrar um tipo legal de corrida para colocar a turma do Sonic, que fosse divertido e excitante. Com esse jogo de ação radical, acho que encontramos a resposta.
Por isso criamos *Sonic Riders*.

NW: Vocês fizeram alguma pesquisa especial sobre esportes radicais ou corridas para a criação do jogo?
TY: Pesquisamos muitos tipos de esporte, sobretudo os radicais. Não tentamos realizar manobras insanas em skates ou no snowboard, mas a pesquisa nos deu uma ótima idéia de como o jogo deveria ser.

NW: Na sua opinião, o que torna as pistas de Sonic Riders interessantes?
TY: No mundo de Sonic, não há limites. Desenhamos as fases para que os jogadores possam experimentar a sensação de estar na pele de Sonic e possuir suas habilidades. Dê uma olhada nas telas do jogo, e você terá uma idéia do que espera os jogadores quando eles começarem a competição.



NW: Quais seriam os principais elementos para criar uma boa pista?
TY: O ponto mais importante que levamos em conta foram as habilidades de Sonic. Projetamos as fases para permitir que o personagem mostre suas habilidades. Se ficássemos com o design convencional de pistas sem pensar nas habilidades especiais do Sonic, elas seriam bem menos divertidas.

NW: Como você descreveria os novos personagens: Jet, Wave e Storm? Por que eles entraram como adversários e não como personagens antigos, como Shadow e Rouge?
TY: Não existe corrida sem adversários! Eles são personagens semelhantes ao Sonic, mas ainda assim são bem diferentes. Dessa forma, criamos um grupo diversificado de competidores para o jogo.

NW: Como os três tipos de personagens (Speed, Fly e Power) afetam a jogabilidade? Quais são as vantagens e desvantagens?
TY: As pistas são desenhadas para oferecer certas vantagens para certos personagens. Mas cabe aos jogadores encontrar essas vantagens e fazer uso delas. O fator de vitória em qualquer corrida é a capacidade que o jogador tem de tirar vantagem das habilidades do seu personagem.

NW: Por que em alguns pontos das pistas temos que ficar girando a alavanca analógica e por que isso foi colocado no jogo?
TY: Queríamos que *Sonic Riders* fosse divertido não somente para os fãs antigos, mas também para os novos jogadores. Adicionamos o elemento de girar o controle para que os novos jogadores tenham uma perspectiva nova em um jogo de corridas.

NP: Qual a semelhança entre o Sonic Riders e o Sonic R?
TY: Eu acho que o Sonic R conferiu uma característica especial para cada personagem e permitiu que os jogadores escolhessem como correr em cada pista. Em contraste, no Sonic Riders, queremos enfatizar a personalidade dos heróis e criar um sistema de corrida mais consistente e flexível.

> "Se ficássemos com o design convencional de pistas sem pensar nas **habilidades especiais** do Sonic, elas seriam bem menos divertidas."

NW: Havia alguma coisa em Sonic R que você gostaria de ter colocado em Sonic Riders?
TY: Queríamos oferecer mais habilidades exclusivas para todos os personagens, igual ao *Sonic R*. Contudo, não fizemos isso para garantir que os jogadores se sentissem em um jogo balanceado, independente do personagem escolhido.

NW: Sonic Riders acaba de ser lançado. Mesmo assim, vocês têm algo em mente para o Revolution?
TY: Meus conhecimentos sobre a tecnologia do Revolution não são adequados para elaborar idéias profundas, mas eu acho que poderíamos levar o *Sonic Riders* para a próxima dimensão com as informações que temos hoje. NW

RPGs para a vida toda

CHRONO TRIGGER (SNES)

Chrono Trigger foi lançado para o Super Nintendo faz muitos anos, próximo do final da vida do console. Como todo RPG da Square, o sucesso foi estrondoso – um verdadeiro hit, que cativou fãs planeta afora. Nas mãos de colecionadores, este game vale uma verdadeira fábula... Por que será? O sensacional RPG é muito procurado ainda hoje por sua história completa, seus gráficos bem trabalhados e a clássica trilha sonora, resultado de muito trabalho da equipe da Square. Apesar de contar com um hardware atualmente considerado rudimentar, o game ainda assim tem o poder de impressionar até mesmo os tecnófilos mais fanáticos – a beleza da obra é tanta que muitos o consideram um alicerce para o gênero.

Na história, você controla Crono, um garoto escolhido por espíritos guardiões para salvar o mundo da destruição. Você vive no reino de Guardia, no ano de 1.000 A.D., e deve viajar pelo tempo para impedir que o dia do Juízo Final ocorra, acabando com os planos maquiavélicos de LAVOS, que nascerá no ano de 1999.

O que Crono não sabia, porém, é que isso tudo estava programado para acontecer. Durante um festival, ele conhece uma garota chamada Marle, que acaba se tornando sua amiga. Os dois comparecem a um evento para conferir uma nova invenção de outra amiga, chamada Lucca, que pode teletransportar as pessoas pelo tempo – e aí que a bagunça tem início. Marle acaba reaparecendo no passado, Crono e Lucca vão atrás dela para ajudar e o trio acaba entrando em inúmeras aventuras por diferentes linhas de tempo, combatendo monstros e mudando o rumo da história. O principal ponto do game é como o futuro é alterado, baseado em atitudes tomadas pelo jogador no passado. Assim como na série *De Volta para o Futuro*, cada movimento de seu personagem pode causar resultados inesperados que, em conseqüência, podem acabar com o presente como o conhecemos.



Em uma visita ao futuro, os três heróis descobrem os planos de LAVOS e juram combater este mal – custe o que custar. Prosseguindo pela trama, você encontra diversas reviravoltas que deixam o game ainda mais interessante, aprendendo ainda mais sobre a história de Lucca, Crono e Marle. Durante a jornada, você obterá aliados no passado e no futuro, lutará contra monstros de todas as eras e aprenderá com os moradores dos vilarejos. Preste muita atenção no que eles dizem, pois as dicas são vitais para o sucesso!

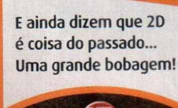












E ainda dizem que 2D é coisa do passado... Uma grande bobagem!



Chrono Trigger tem um estilo único e inconfundível!





Muitos games se tornaram ícones para uma geração, transcendendo a era de seus consoles. Enquanto o sistema padece para alguns, os saudosistas conservam a memória valiosa de certos games, que irrefutavelmente moram em nossos corações. No baú este mês, dois RPGs de grande sucesso. Confira! — ORLANDO ORTIZ

SECRET OF MANA (SNES)

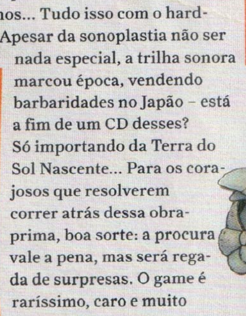
Este é mais um claro exemplo de como a Squaresoft utiliza seu "toque de Midas" para tornar bons RPGs em clássicos inesquecíveis. Produzido em 1993, *Secret of Mana* tirou o sono de muitas pessoas e até hoje é procurado pelos amantes do gênero. O game conta a história da "Great War of Mana", uma batalha épica que isolou o mana do planeta em oito sementes, espalhadas em locais desconhecidos pela humanidade. Nos dias atuais, a guerra já havia se tornado um conto-de-fadas, e todos haviam esquecido dos dias tenebrosos de outrora.

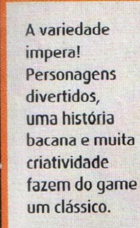
Tudo estava bem até que nosso herói descobre uma espada fincada em uma pedra enquanto brincava no pântano com seus amigos. Justificando o ditado popular "a curiosidade matou o gato", o herói coloca a segurança de seu povo em xeque ao remover o especial artefato de seu local, quebrando o selo e instaurando o caos novamente. Sua nova missão será recuperar as oito sementes de mana e levá-las até a Mana Tree para restaurar o selo – quem mandou mexer na espada, sabidão?

Para desvendar todos os mistérios da trama, um bom jogador pode levar até 70 horas – isso sim é longevidade! A diversão é incessante: como em todo bom RPG, você pode recrutar outros personagens para fazer parte de seu grupo, controlando até três simultaneamente. Assim como o terceiro game da série *The Legend of Zelda*, os combates são feitos em tempo real, porém com foco nas magias – sem menus textuais complicados. Os gráficos são um show à parte, mostrando detalhismo ímpar na produção. Cada summon ocupa boa parte da tela com efeitos visuais fantásticos de encher os olhos... Tudo isso com o hardware limitado do Super Nintendo! Apesar da sonoplastia não ser nada especial, a trilha sonora marcou época, vendendo barbaridades no Japão – está a fim de um CD desses? Só importando da Terra do Sol Nascente... Para os corajosos que resolverem correr atrás dessa obra-prima, boa sorte: a procura vale a pena, mas será regada de surpresas. O game é raríssimo, caro e muito procurado – seria isso um estigma da Square?



Alguns oponentes são tão carismáticos que chega a dar pena quando os aniquilamos. Quack, quack!





A variedade impera! Personagens divertidos, uma história bacana e muita criatividade fazem do game um clássico.



Magos da música, gênios da eletrônica... todos jogadores!

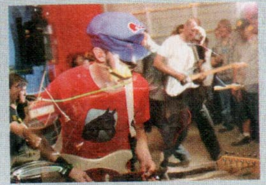
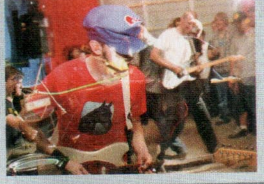
Você já ouviu falar sobre o Nintendo iQue Player?
Sim, este é o nome da traquitana criada pela gigante japonesa vendida exclusivamente no mercado chinês. O console é uma invenção feita em parceria com o Dr. Wei Yen, um cientista que propôs a idéia do console para combater a pirataria monstruosa no país. Basicamente, você leva para casa um Nintendo 64 reduzido, que cabe dentro de um controle - graças à tecnologia de miniaturização. Todo o hardware, incluindo as saídas para ligá-lo na TV, estão embutidas no aparelho. As versões dos games lançados apresentam poucas (ou na maioria dos casos, nenhuma) diferença quando comparados aos originais. Infelizmente, apenas doze títulos foram lançados (*Wave Race 64, Star Fox 64, Dr. Mario 64, Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Mario Kart 64, F-Zero X, Yoshi's Story, Paper Mario, Sin and Punishment: Successor of the Earth, Excitebike 64* e *Super Smash Bros.*), pois o aparelho não fez muito sucesso: sofreu com a mesma triste sina que aplacou as vendas do Famicom Disk System no Japão. De qualquer maneira, a peça é bacana para os colecionadores. O iQue é fácil de encontrar nas importadoras online, seu preço é bem acessível e os jogos são conhecidas pérolas. Confira o site oficial da empresa: www.ique.com - fica aí a dica!


Apesar do nome estranho, o iQue é muito divertido: Wave Race 64 é um dos grandes sucessos que emplacaram.

De músico, jogador e louco...
... todo mundo tem um pouco! Que o diga o dono do website "6955". Apesar da simplicidade do design, a imensidão de informações em seu blog mostra o quanto foi preciso estudar para criar seu mais novo projeto musical. Sua invenção envolve a ligação de diversos Famicom (o Nintendinho japonês) interconectados com um equipamento para gerar ritmos com os sons do console. O método utilizado para criar este "Frankenstein" dos games permite um controle musical muito preciso, que se assemelha com o método pelo qual DJs criam seus remixes de músicas famosas. A diferença aqui é que o autor aproveita os ruídos de explosões, socos, tiros de naves, bipes e os coloca em um seqüenciador, adicionando efeitos especiais com uma pedaleira de guitarra. Curtiu a idéia? Confira aqui os detalhes do projeto, com fotos detalhadas e diagramas de construção: http://robotandproud.com/6955/blog/ NW

Este é um diagrama de como são conectados os consoles. Não tente fazer isso em casa!

Rock n' Roll e muito Metal!
Você deixou o cabelo crescer, acena para os amigos com o famoso "chifrinho" e só se veste de preto. Ou você é um fã inveterado de nosso amigo Ricardo Farah, ou você é um grande apreciador de um dos mais aclamados estilos musicais da história. Todo bom jogador vai concordar: diversos games contam com uma trilha sonora de primeira, de fazer inveja a muitos filmes de Hollywood - e não é para pouco. Compositores trabalham dia e noite para deixar as cenas dos jogos com maior presença através de músicas feitas especialmente para a cena idealizada pelos produtores. Alguns jogadores resolveram aproveitar seus dotes musicais, homenageando seus games favoritos na internet. Que tal curtir as trilhas de *Ninja Gaiden* tocadas na guitarra? Ou remixes inéditos do tema de *Super Mario Bros. 2*? Confira a seguir nossas recomendações:



Os Minibosses são feras da guitarra, e curtem um game clássico.

Minibosses
http://minibosses.com/

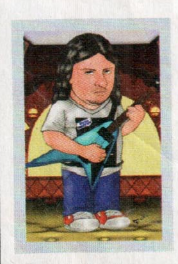
O site tem à venda um CD repleto de grandes clássicos dos games, como *Ikari Warrior, Super Mario Bros. 2, Goonies 2* e *Mega Man 2*. Você pode baixar algumas músicas em formato mp3, além de alguns videoclipes criados pela banda.





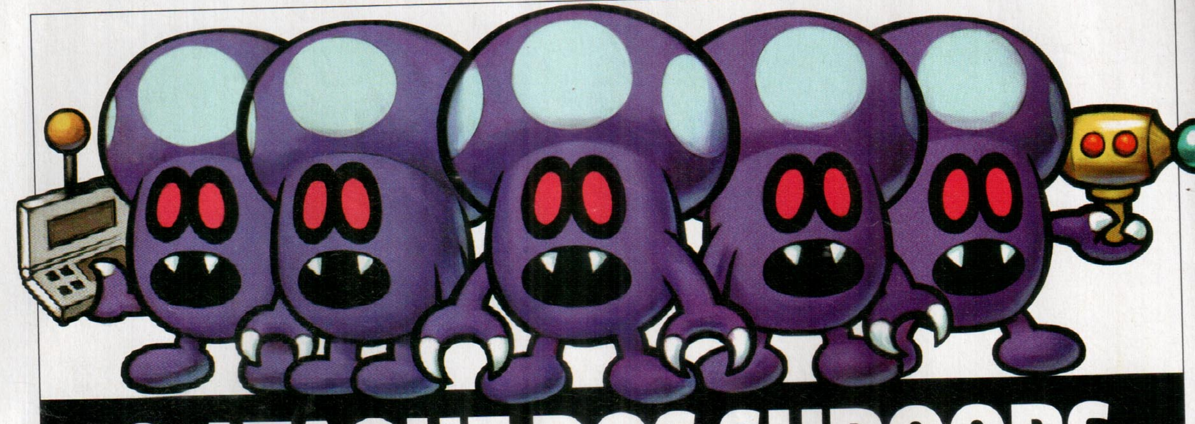


MegaDriver
http://www.megadriver.com.br/site.html



Nino já fez sua fama e tocou na EGS em uma apresentação especial no estande da Futuro Comunicação. Seu repertório é variado, contando com grandes clássicos da história dos games, entre eles, muitos que fizeram a cabeça da molecada na época do NES e do Super Nintendo. Em sua lista, você encontra *Ninja Gaiden, Top Gear, Street Fighter II, Fatal Fury, Contra, Gyruss, Castlevania* - com direito à capinha para os CDs e videoclipes para baixar! A visita vale a pena: o site é sensacional, imperdível nos "favoritos" de seu navegador de internet...

ENTRE EM CONTATO!
Queremos conhecer suas loucuras! Envie e-mail para: **redacao@nintendoworld.com.br**
Ao enviar sua foto, não se esqueça do nome completo, idade e a cidade onde você mora.



O ATAQUE DOS SHROOBS

Precisa de qualquer tipo de ajuda para espantar os invasores alienígenas em Mario & Luigi: Partners in Time? Detonamos todos os chefões para você não entrar pelo cano.

Mario e Luigi precisam voltar no tempo para impedir que uma raça malvada de extraterrestres (os Shroobs) domine o Reino dos Cogumelos. Os invasores são tão violentos que os irmãos encanadores vão ter que fazer uma parceria com suas formas infantis para ter ao menos uma chance de vitória. Desta vez, eles não estão para brincadeiras.



Ao ataque!

Saltos

Para desferir dano extra durante um salto, aperte o botão de ataque um pouco antes de aterrissar sobre um inimigo. Se você colocar um adulto junto com um bebê, pressione o botão de ataque do infante primeiro, depois o do adulto.



Martelo

Para conseguir dano máximo com os martelos, aperte o botão de ataque assim que o bebê começar a tremer. Caso ele esteja em parceria com sua forma adulta, aperte o botão de ataque do mais velho para que o bebê ganhe uma aceleração antes de girar o objeto.



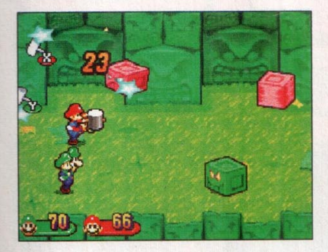
Bros. Items

Os Bros. Items oferecem uma variedade de ataques especiais. Cada um funciona de maneira distinta, portanto certifique-se de ler o tutorial exibido na tela superior quando você selecionar um item. Se usado da forma correta, os Bros. Items podem ser incrivelmente poderosos.



DEFENDA-SE!

Defender os irmãos contra os ataques inimigos exige o uso correto do tempo para apertar os botões. Os ícones no canto superior esquerdo da tela inferior do DS indicam se os irmãos precisam saltar ou usar seus martelos para se defender contra os ataques. Caso sua defesa seja acionada no tempo certo, é possível até mesmo contra-atacar alguns inimigos para desferir dano extra.





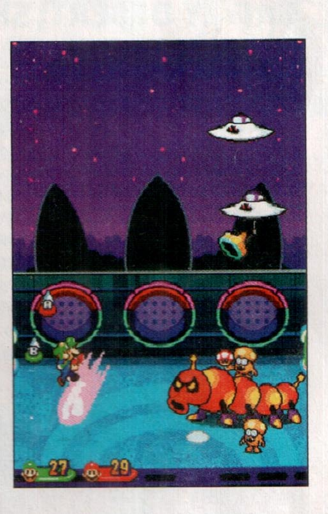


Chefões

A maioria das estratégias são baseadas na defesa. O melhor ataque contra todos os chefes é simplesmente usar os Bros. Items mais poderosos que você tiver.

VIM FACTORY: SWIGGLER

Swiggler é flanqueado por dois Dr. Shroobs que se comportam da mesma maneira que aqueles encontrados anteriormente na fábrica. Quando um deles sacar um cogumelo cinza, acerte-o para envenenar a bebida de Swiggler. Depois que a lagarta gigante der um gole, ela vai ficar verde e vulnerável contra ataques. Atacar o Swiggler quando ele não está envenenado resulta em dano mínimo e faz com que o chefe contra-ataque com uma série de três ondas de choque que devem ser saltadas pelos irmãos. Se você acertar um Dr. Shroob enquanto ele estiver segurando um cogumelo vermelho, ele vai transformar a bebida de Swiggler em uma poção de cura, repondo sua vida.
Se o Swiggler tomar sua bebida livre de cogumelos, ele vai invocar um par de OVNIs na tela superior. O de cima atira contra Mario e o de baixo contra Luigi. Pule os raios assim que eles chegarem à tela inferior.







YOSHI'S ISLAND: KAMEK

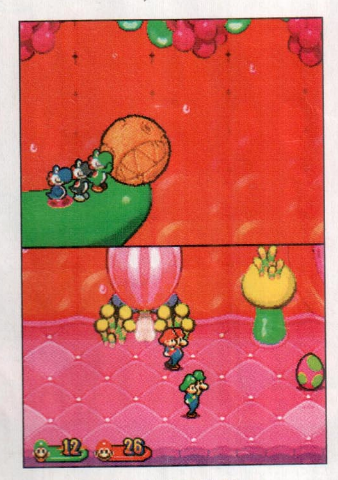
Kamek vai criar quatro clones de si mesmo durante a batalha. Somente o Kamek verdadeiro é suscetível a danos: se você acertar um dos clones, ele vai simplesmente desaparecer. Todos os clones são idênticos, portanto o chefão deve ser encontrado por eliminação. Se Kamek soltar uma chama contra um dos irmãos, pule sobre ela e se prepare para atacar um martelo contra o chefe. Seu outro meio de ataque consiste em soltar objetos do céu contra os irmãos. Caso ele jogue uma bola de espinhos, acerte-a com um martelo para que ela retorne contra o chefão. Caso ele jogue um cogumelo, deixe-o cair para curar seu personagem (se você mandar o cogumelo de volta para Kamek, ele irá curar sua vida).





YOOB'S BELLY: SUNNYCIDE

Seu primeiro objetivo é acabar com os ovos em volta de Sunnycide para libertar os Yoshi que estão presos neles. Depois de libertar cinco dinossauros, eles vão empurrar um pedregulho para cima do chefão, expondo seu ponto fraco contra ataques de saltos. Enquanto estiver de costas, Sunnycide vai ocasionalmente apagar as luzes e enviar um Boo contra os heróis. Fique de olho em qual tentáculo ele usa para puxar a corda: o tentáculo da direita significa que o ataque é contra Mario, o da esquerda significa que ele vai investir contra Luigi.
O mesmo vale para quando ele segurar a corrente: seja qual for o tentáculo usado, ele vai abrir um buraco embaixo do personagem correspondente. No fim, o chefão vai voltar a ficar em pé. Comece a esmagar os ovos e inicie o processo todo novamente.



Você vai precisar de cinco Yoshi para empurrar o pedregulho precipício abaixo. Isso já era previsível: ou você achou que esses dinossauros tinham força nos braços?



Caso Sunnycide tente sugar um dos irmãos, use o martelo para afastá-lo enquanto ele estiver ao alcance.



Antes de jogar um ovo, o chefe vai usar seu retículo de mira para identificar seu alvo.



Acerte o Boo com um martelo antes que ele chegue perto dos heróis, ou o fantasma vai roubar um item.



Quando Sunnycide puxar a corrente, prepare-se para saltar assim que o chão começar a ceder.

GRITZY DESERT: SHROOBOID BRAT

A multidão na tela superior vai escolher o próximo alvo do Shooboid Brat levantando as placas. Quando o chefe levantar seu pirulito acima da cabeça, salte com o irmão que ganhou mais votos. Mais para frente, o público vai começar a jogar itens no papo de Brat. Os sinais onde os itens passarem indicam qual dos irmãos vai ser atingido. Note, contudo, que o chefe expele os itens na ordem reversa – o item devorado por último é o primeiro a ser regurgitado. Além disso, caso o chefe consuma um cogumelo, ele vai jogar um cogumelo envenenado em sua direção e vice-versa. Acerte os cogumelos envenenados com martelos para que eles voem de volta ao monstrengo e capture os cogumelos normais para recuperar sua vida. Às vezes, o Shrooboid Brat pode consumir uma Flor de Fogo – devolva a bola de fogo da mesma maneira que você fez com os cogumelos.





A multidão às vezes vai dar votos múltiplos em seqüência, portanto esteja pronto para esquivar uma seqüência de ataques. Também fique de olho nas letras: alguns membros safados do público gostam de mudar as cores dos seus sinais, mas são as letras que determinam os alvos.



GRITZY CAVES: PETEY PIRANHA

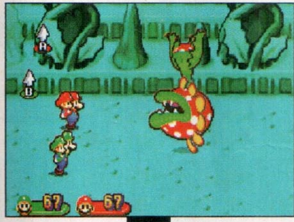
Petey utiliza diferentes ataques dependendo de estar acima ou abaixo do nível do solo. Enquanto o chefão estiver na parte superior, ele vai pular no ar e fazer com que alguns pedregulhos rolem contra os heróis. Se ele estiver de ponta-cabeça e encarar os personagens quando aterrissar, o primeiro pedregulho vai contra Luigi e o segundo contra Mario. Pule com os personagens sucessivamente para desviar das rochas. Se ele encarar a direção oposta dos irmãos quando aterrissar, o primeiro pedregulho vai contra Mario e o segundo contra Luigi. Caso Petey realize alguns saltos mortais antes de chegar ao chão, os pedregulhos vão contra os dois irmãos ao mesmo tempo. Enquanto Petey estiver no subterrâneo, ele vai tentar puxar Mario e Luigi para um buraco ou bater neles com um pêndulo. Para evitar o buraco, pule rápida e repetidamente com os dois irmãos. Para quebrar o pêndulo, alterne o uso dos martelos entre os dois irmãos.



Um bloco vermelho ou verde vai aparecer na tela superior para indicar o primeiro alvo do pêndulo.



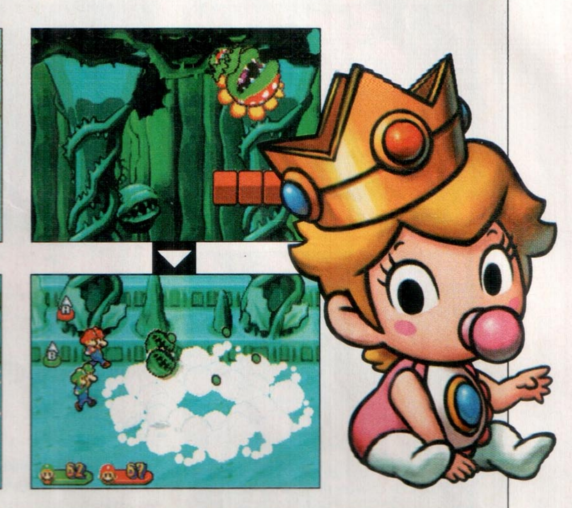
Quando Petey tentar sugar Mario e Luigi para um buraco, fique pulando até o buraco desaparecer.





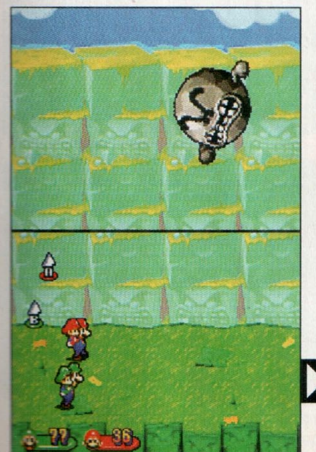






THWOMP VOLCANO: MRS. THWOMP

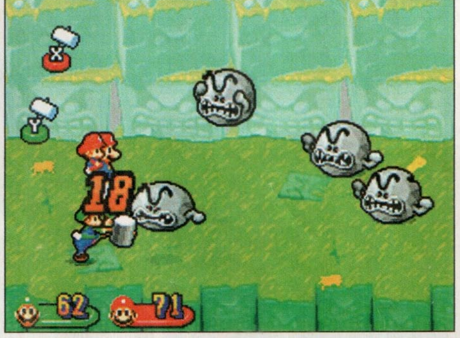
Quando Mrs. Thwomp começar a empurrar os pedregulhos, fique de olho em sua posição para determinar qual irmão será o alvo do ataque e acerte a rocha com o martelo do irmão correspondente (se a chefona estiver no meio de Mario e Luigi, a rocha vai passar sem perigo entre os irmãos).
Quando a chefe saltar no ar, conte o número de vezes que ela gira. Se ela descer após três rotações, ela vai aterrissar no centro e você terá que saltar a onda de choque resultante com os dois irmãos ao mesmo tempo. Caso ela gire seis vezes, ela vai aterrissar perto de Mario, sendo assim pule primeiro com ele e depois com Luigi. Caso ela gire nove vezes, pule primeiro com Luigi e depois com Mario. Ocasionalmente, Mrs. Thwomp vai se dividir em quatro rochas menores. Cada uma vai revelar o alvo de seu ataque levantando a sobrancelha: a direita para Mario e a esquerda para Luigi. Esteja preparado para contra-atacar com os martelos. Lembre que apenas uma das rochas é a verdadeira chefona.





Alguns dos pedregulhos que rolam vão gerar itens caso sejam atingidos.





A vida de Mrs. Thwomp será reduzida somente se sua verdadeira forma for atingida. Os clones simplesmente desaparecem se forem atingidos.



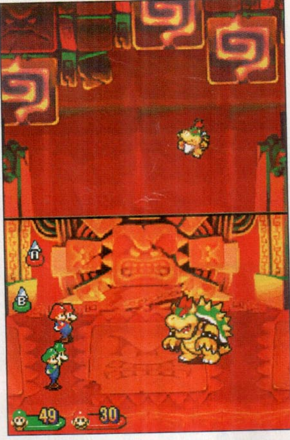
THWOMP VOLCANO: BOWSER AND BABY BOWSER

Bowser e seu colega pequenino possuem uma boa variedade de ataques. O Koopa mais velho pode pular contra o chão, causando uma onda de choque que deve ser saltada pelos dois irmãos encanadores ao mesmo tempo. Depois disso, um Thwack pode cair do teto: preste atenção na cor da onda de choque e prepare o salto com o personagem correto (rosa para Mario, verde para Luigi e amarelo para ambos). Se Bowser parar na frente de Mario ou de Luigi, pule logo depois que ele inalar para evitar a baforada de fogo do chefe (cuidado com o atraso quando ele sorri). Algumas vezes, Bowser vai jogar seu colega mais jovem no ar e soltar uma bola de fogo quando o bebê Koopa aterrissar. A direção na qual ele gira indica quem será o alvo de Bowser: sentido anti-horário para Mario e horário para Luigi. Caso o Baby Bowser ataque (arremessando o Bowser ou soltando bolas de fogo), preste atenção na maneira como ele segura seu martelo – acima da mão, ele vai atacar Mario; abaixo da mão, Luigi.





As ondas de choque de Bowser viajam em velocidades variáveis, fique esperto.

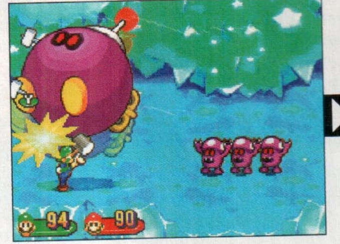


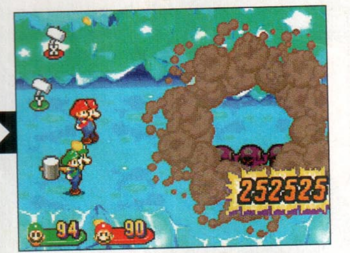
Você pode ter dificuldade em identificar qual a direção que Baby Bowser está girando antes de olhar para a tela inferior.

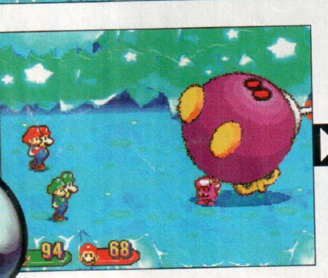


STAR HILL: COMMANDER SHROOB

Os Support Shroobs vão correr contra os irmãos um por um (pule) ou arremessar Shroob-ombs contra os heróis (acerte a bomba de um lado para o outro, alternando entre os irmãos até que ela se autodestrua). Para forçar a aparição do Commander Shroob na tela, faça com que a bomba role de volta eliminando os dois patifes que estão mais à direita. Quando o chefão começar a rodopiar seus Support Shroobs contra os heróis, ele vai olhar na direção oposta caso seu alvo seja o Mario e na sua direção caso o alvo seja Luigi. Quando ele arremessar um Shroob no ar, prepare o martelo de Mario caso o inimigo caia com os pés no chão, ou então prepare Luigi caso o monstro aterrisse de cabeça.









STAR TEMPLE: ELDER SHROOBOID

O Elder Shrooboid vai lançar bolas de fogo que aparecem em sua mão direita contra Mario e aquelas que aparecem em sua mão esquerda contra Luigi. Para despistar o chefão quando ele investir contra um dos personagens, acerte-o repetidamente com o martelo. Seu ataque com bola e corrente é um pouco mais complexo. Pule rapidamente com ambos os irmãos para escapar dos cristais dourados, salte por cima da bola com o personagem cuja insígnia estiver sobre o objeto, e depois pule com o outro irmão conforme Shrooboid tropeçar. Depois de certo dano, o chefe vai crescer e soltar um OVNI com um contador de tempo. Caso o contador chegue a zero, é fim de jogo. Use as bolas de espinhos que Shrooboid lança contra você para detonar o disco voador. O martelo de Mario manda as bolas para longe na diagonal, e o de Luigi manda os objetos para cima.





PEACH'S CASTLE: PRINCESS SHROOB

Não é possível causar dano à Princess Shroob até que seu campo de força seja removido (Copy Flowers funcionam bem nesse caso). Enquanto ela estiver protegida, pode transformar seu trono em um robô que se posiciona acima de um dos irmãos e dispara raios de energia ígnea contra ele. Pule para desviar desse ataque, depois acerte o robô com o martelo do irmão que foi atacado quando a princesa tentar esmagá-lo. Seu campo de força também possibilita que ela utilize canhões de fogo duplo. O canhão de cima atira contra Mario e o inferior mira em Luigi. Caso um dos canhões mire para baixo, salte o raio lançado com o personagem correspondente. Caso mire para cima, fique no chão e deixe que o tiro passe por cima de sua cabeça. Assim que destruir o campo de força, a Princesa vai jogar uma estrelapúrpura contra os heróis. O objeto vai circular em volta dos irmãos, ganhando velocidade até que um deles seja atingido. Se ela aparecer em frente de um dos irmãos, vai disparar um tiro único contra ele. Caso apareça entre Mario e Luigi, significa que ela vai liberar uma onda que deve ser saltada pelos dois personagens em uma rápida sucessão. Ela pode se teletransportar para a tela de cima e atacar dessa posição. Quando isso acontecer, atire o martelo nas bolas de energia para que elas voltem na direção da chefona.



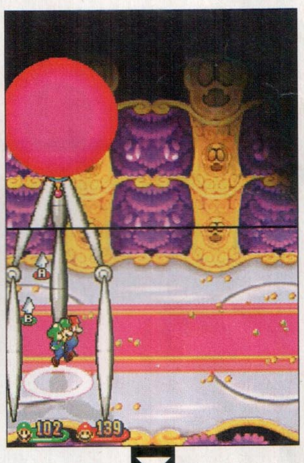
Tente pular na estrela púrpura logo de cara – ela apenas vai ficar mais rápida quando começar a girar.

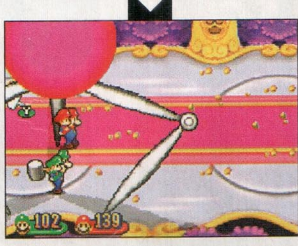




Os canhões de laser miram de forma independente, portanto fique de olho nos dois.







Depois de saltar sobre as argolas com Mario ou Luigi, prepare os martelos imediatamente.

Para derrotar os Shroobs, os irmãos vao precisar do equipamento correto. Seguindo nossa tabela, essa tarefa vai ser moleza! Confira a seguir quais vestimentas e distintivos usar, e aproveite os recursos de cada um de acordo com as necessidades durante as batalhas. Vai ser moleza!

Equipamentos

As tabelas seguintes listam cada um dos itens encontrados no jogo. Note que alguns deles não são vendidos em lojas nos castelos antes que você avance até certo ponto do jogo. Além disso, a loja secreta é localizada nos esgotos abaixo do Peach's Castle. Cuidado com o dono da loja, que é meio encrenqueiro.

Vestimentas

Nome	Descrição	Localização
100-Point Pants	HP +10/POW +20/DEF +100/ SPEED +20/STACHE +20	Shroob Rex (Inimigo)
Adult Trousers	DEF +50/SPEED +10/STACHE +5	Koopaseum
Block Trousers	DEF +70	Thwomp Volcano
Branded Slacks	DEF +35	Castle Shop
Egg Pants	DEF +38	Castle Shop
Golden Pants	DEF +48	Thwomp Volcano
Heart Pants	HP +10/DEF +30	Yoshi's Island
Muscle Slacks	POW +20	Gritzy Caves Shop
Mushroom Jeans	HP +15/DEF +55	Toad Town Shop
Para Slacks	DEF +110/SPEED +80	Toad Town
Patched Slacks	DEF +20	Castle Shop
Preferred Pants	DEF +25	Castle Shop
Puffy Trousers	HP +10/DEF +40	Yoob's Belly
Rocket Jeans	POW +20/DEF +80/STACHE +10	Peach's Castle (Passado)
Royal Pants	DEF +75	Castle Shop
Royal Trousers	DEF +120	Castle Shop
Secret Jeans	DEF +34/SPEED +10/STACHE +5	Gritzy Desert
Shell Slacks	DEF +60	Castle Shop
Shroom Slacks	HP +20/DEF +90	Toad Town Shop
Silky Pants	DEF +6	Start of the Game
Space Trousers	POW +30/DEF +130/STACHE +20	Peach's Castle (Passado)
Stache Jeans	DEF +70/STACHE +40	Star Temple
Star Trousers	POW +15/DEF +95	Toad Town Shop
Starchy Jeans	DEF +12	Castle Shop
Stardust Pants	POW +10/DEF +65	Toad Town Shop
Supreme Slacks	HP+30/POW +30/DEF +150/ SPEED +30/STACHE +30	Shroobsworth (Inimigo)
Svelte Slacks	HP+20/SPEED +20/STACHE +10	Gritzy Caves Shop
Thrilling Pants	POW +15	Gritzy Caves Shop
Tissue Pants	HP +15/SPEED +15/STACHE +5	Gritzy Caves Shop
Unarmed Jeans	POW +5	Toadwood Forest
Wafer Slacks	DEF +10	Começa o jogo
Wild Trousers	POW +5	Toadwood Forest

Distintivos

Nome	Descrição	Localização
1-Chance Badge	Aumenta drasticamente o poder do primeiro ataque na batalha.	Secret Shop
Big-DEF Badge	Receba um "GREAT" ao usar um item de ataque e temporariamente aumenta a defesa.	Gritzy Desert*
Big-POW Badge	Receba um "GREAT" ao usar um item de ataque e ganhe um power-up temporário.	Gritzy Caves*
Cash-Back Badge	Receba metade do preço dos itens usados em batalha ao final delas.	Gritzy Desert*
Coin Badge	Aumenta o número de moedas recebidas quando você usar o ataque para vencer os oponentes.	Castle Shop
Coin Badge A	Aumenta drasticamente o número de moedas recebidas quado você usar o ataque para vencer os oponentes.	Secret Shop
Counter Badge	Aumenta o dano causado com contra-ataques.	Thwomp Volcano*
Cure Badge	Recupere um pouco de HP a cada turno.	Castle Shop
Cure Badge A	Recupere bastante HP a cada turno.	Castle Shop
DEF-Peak Badge	Temporariamente diminui os danos de ataques recebidos. Quando o tempo acabar, seu personagem desmaia.	Gritzy Caves Shop
Dire-Free Badge	Use quantos itens de ataque quiser, mesmo com menos de 1/4 do seu HP sobrando.	Gritzy Caves**
Dire-POW Badge	Cause um dano tremendo nos opoentes quando tiver menos de 1/4 de seu HP sobrando.	Toad Town**
Drain Badge	Recupere um pouco de HP, dependendo do número de vezes que você acertar um oponente.	Yoob's Belly*
Drain Badge A	Recupere muito HP, dependendo do número de vezes que você acertar um oponente.	Shroob Mother Ship*
Dynamic Badge	Aumenta o poder dos itens de ataque, mas usa dois itens por ataque.	Thwomp Volcano
Dynamic Badge A	Aumenta drasticamente o poder dos itens de ataque, mas usa quatro itens por ataque.	Toad Town
Easy Badge	Simplifica os comandos para itens de ataque.	Castle Shop
EXP Badge	Aumente seu nível de experiência (EXP) quando derrotar inimigos com itens de ataque.	Castle Shop
EXP Badge A	Aumente drasticamente seu nível de experiência (EXP) quando derrotar inimigos com itens de ataque.	Secret Shop
Hit-Free Badge	Use quantos itens de ataque quiser, até ser acertado.	Star Temple
Hit-POW Badge	Matenha um nível de power-up frequente até ser acertado.	Koopaseum
Item-Fan Badge	Aumenta o poder dos itens de ataque, mas diminui o poder de pulo e martelada.	Peach's Castle
Lucky Badge	Faz as "lucky hits" (golpes de sorte) acertarem mais facilmente.	Thwomp Volcano
Lucky Badge A	Faz as "lucky hits" (golpes de sorte) acertarem com ainda mais facilidade.	Peach's Castle (passado)
Pep Badge	Torna o jogador imune aos ataques de status.	Koopaseum*
POW-Peak Badge	Temporariamente aumenta o poder de ataque. Quando o tempo acabar, você desmaia.	Thwomp Volcano**
Pummel Badge	Possibilita vencer o oponente com uma martelada (hammer strike) ao iniciar a batalha.	Secret Shop
Risk Badge	Quanto menos cogumelos você tiver, maior serão os danos recebidos.	Gritzy Desert***
Rough Badge	Aumenta drasticamente todos os danos - dos seus golpes e dos oponentes.	Secret Shop
Safety Badge	Diminui drasticamente todos os danos - dos seus golpes e dos oponentes.	Toad Town Shop
Salvage Badge	Aumenta suas changes de coletar itens usados em batalhas após seu término.	Castle Shop
Salvage Badge A	Aumenta drasticamente suas changes de coletar itens usados em batalhas após seu término.	Toad Town Shop
Shroom Badge	Aumenta os pontos recuperados ao usar cogumelos nas batalhas.	Yoshi's Island*
Shroom Badge A	Aumenta drasticamente os pontos recuperados ao usar cogumelos nas batalhas.	Star Temple*
Simple Badge	Quanto menos itens de ataque você tiver em estoque, maior será o dano deles nos oponentes.	Thwomp Volcano (Minigame)
Stomp Badge	Aumenta o poder de dano ao pular no inimigo para iniciar a batalha.	Secret Shop
Training Badge	Use quantos itens de ataque quiser, mas perca muita força. Ideal para praticar.	Peach's Castle*
Treasure Badge	Derrote oponentes com itens e receba os itens que eles estavam usando.	Secret Shop
Ulti-Free Badge	Use quantos ataques quiser - seu estoque continua o mesmo!	Secret Shop
Wallet Badge	Derrube menos moedas ao fugir das batalhas.Toadwood Forest*	

NW

*Também disponível no Castle Shop.
**Também disponível no Gritzy Cave Shop.
***Também disponível no Toad Town Shop.


faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
© 2005 Nintendo.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

A adaptação do filme homônimo para os videogames recebeu um tratamento especial, destacando-se como um dos melhores jogos do famoso bruxo. Harry embarca novamente em uma perigosa jornada, acompanhado de seus fiéis amigos Hermione e Ron. Em *Goblet of Fire*, você poderá controlar qualquer um dos jovens aprendizes na busca pelos Escudos do Campeonato Tribruxo. Um novo sistema de cartas permite editar as habilidades do trio: o difícil é coletá-las, pois o game apresenta um vasto número de itens secretos, além de cenários faraônicos. Siga nosso guia completo – você não só conhecerá todas as dicas para chegar até o final, como conseguirá também todas as cartas. Vamos lá!

Por Henrique Sampaio

CONHECENDO OS FEITIÇOS

Siga as dicas a seguir para conseguir "Perfect Cast" na execução de todos os feitiços. Lembre-se de mover o direcional de acordo com o ponto de vista do seu personagem.

Jinx

Botão A - Use-o para derrotar os inimigos. Combinando-o com feitiços (botão B), você poderá realizar mais de 10 tipos de Jinx. Um exemplo: enquanto Hermione invoca Wingardium Leviosa em um inimigo para fazê-lo flutuar, Harry ataca, fazendo o inimigo se transformar em uma nuvem de morcegos automaticamente.

Accio

Botão X - Ative-o nos momentos cruciais de batalha. Você conseguirá derrotar os inimigos com três Jinx ou menos.

Magicus Extremos

Botão Y - Use-o para atrair os objetos para si. Funciona também com minishields.

FEITIÇOS (BOTÃO B)

Aqua Eructo



Mova o direcional para frente, fazendo-o lançar jatos mais fortes de água. Se o feitiço enfraquecer, mova o direcional para a direção oposta aos braços do personagem e, em seguida, para frente novamente.

Wingardium Leviosa



Apenas mova o objeto usando o direcional analógico.

Carpe Retractum



Mantenha o direcional sempre para trás, porém, alternando entre a diagonal esquerda e direita.

Herbivicus



Gire o direcional repetidamente até completar o feitiço.

A BUSCA PELOS ESCUDOS TRIBUXOS

O principal objetivo em cada fase é coletar os Escudos Tribruxos. Na primeira vez que você acessar cada uma das fases de exploração (com exceção de Hogwarts Exterior), deverá percorrer um caminho geralmente linear, que o levará para o primeiro escudo. Entretanto, é possível ver os outros escudos espalhados pelo cenário. Você não conseguirá pegá-los, portanto, deixe-os de lado, para serem adquiridos posteriormente. Alguns deles exigirão o feitiço Herbivicus, que você só adquire após sua primeira visita à fase Herbology. Toda fase de exploração possui um octógono, uma espécie de checkpoint que marca sua posição inicial na fase. Após adquirir todos os minishields de uma determinada fase, um novo escudo aparecerá próximo ao octógono ou perto do local do ultimo minishield adquirido, fique atento.

Cada cenário possui cinco estátuas do Dragão, cinco itens específicos, dez minishields e uma única Vanishing Card (com exceção da Campside, Defense Against the Dark Arts, as provas Tribruxo e a batalha com Voldemort). Elas desaparecerão em pouco tempo, então siga as instruções o mais rápido possível para coletá-las.

Lembre sempre de verificar se há cartas novas. Você pode equipar-se automaticamente, usando o botão da esquerda na tela de seleção de cartas, mas escolher as melhores manualmente garante magias muito mais poderosas e mais energia para o trio de bruxos.

Boa caçada!

CAMPSIDE

Por mais estranho que pareça, a primeira fase é repleta de ação, enquanto o tutorial fica reservado para a segunda fase. Entretanto, ela é fácil e você não deverá ter problemas. O caminho a seguir é bem linear. Chegando na primeira pedra, mova-a do caminho e prossiga pela trilha de feijões até a próxima pedra. Em seguida, puxe os troncos das árvores caídas para a sua direção. Quando você for cercado pelas criaturas, use o Magicus Extremus para aumentar o poder de magia do trio. Após a ponte, aproxime-se do rochedo com cautela e desvie das rochas que despencarem. Puxe o tronco do caminho obstruído e prossiga até atravessar a ponte.

DEFENSE AGAINST THE DARK ARTS • LIÇÃO UM

Atire no balde até o Professor Moody ordenar que você avance. Acabe com os Digbugs e avance para a próxima sala. Prossiga invocando o Accio ao longo do corredor para adquirir os itens e pegue o livro no pedestal.



DEFENSE AGAINST THE DARK ARTS • LIÇÃO DOIS

Pegue as duas abóboras na primeira sala e avance. Na próxima sala, use o Aqua Eructo para apagar os incêndios. Em seguida, apague o fogo do corpo das salamandras e ataque com o Jinx. No lado de fora, contorne a estrutura para coletar os itens e prossiga, extinguindo o fogo das armadilhas. Derrube a grade para alcançar a outra torre.

Prossiga e enfrente as próximas salamandras - você pode usar o Wingardium Leviosa para esmagá-las com as pedras. Colete o Escudo Tribruxo para completar a missão.

HOGWARTS EXTERIOR

1º ESCUDO

Colete o minishield seguindo em frente. Desça e atire no Dark Detector (um olho em uma vareta) para desativá-lo. À esquerda, empilhe dois blocos ao lado de um terceiro, rente à parede, para escalá-lo. Já em cima, atire na estátua do Dragão e colete o escudo logo em seguida.



2º ESCUDO

Seguindo pelo caminho da direita, retire as pedras do caminho e entre na próxima entrada à esquerda. Leve o bloco até o canto para subir ao nível acima. Apague os lança-chamas laterais e, na frente do portão, use o Accio em direção à fonte para adquirir um minishield. Abra o portão usando o Carpe Retractum. Desative o próximo Dark Detector, apague o incêndio e colete o minishield logo em frente. Levite o bloco até a plataforma ao lado esquerdo e suba ao topo da pequena torre. Derrube a ponte e coloque o próximo bloco no mesmo lugar que o outro estava. Colete o minishield, atire na estátua do Dragão e adquira o novo escudo.

3º ESCUDO

Siga pela direita e, ao chegar na bifurcação, pela direita novamente. Prossiga abrindo os portões e derrubando as pontes. Colete o minishield. Após passar pela escada próxima ao incêndio, desative o Dark Detector. Desça na rampa à direita e atire na estátua do Dragão. Siga pela rampa à esquerda e colete o minishield da próxima torre. Suba e apague os incêndios. Para adquirir o escudo, derrote todas as criaturas e apague o fogo ao seu redor.



4º ESCUDO

Vá para a mesma torre onde você adquiriu o 3o escudo. Ele estará lá, bastando extinguir o incêndio.

5º ESCUDO

Desça a escada e siga pela rampa até a área com os caldeirões verdes. Use-os para destruir as paredes. À esquerda, destrua a fonte para adquirir um minishield. Escale a plataforma logo à frente e atire na estátua do Dragão. Use o caldeirão para alcançar a área ao lado direito e desative o Dark Detector. Chegando no terraço, destrua os gárgulas com o caldeirão para coletar mais um minishield. Ainda na área dos caldeirões, destrua as últimas paredes à esquerda e colete mais um minishield. Agora que você já coletou todos os itens dessa área, volte para a mesma plataforma próxima à fonte que você destruiu e derrube o bloco. Levite-o até a plataforma com o escudo e pegue-o.



6º ESCUDO

De volta à área dos caldeirões, prossiga pela ponte e enfrente as salamandras. Destrua os ninhos das salamandras explodindo as colunas da torre com um caldeirão - adquira mais um minishield. Atire na estátua do Dragão próxima à fonte esquerda e também no Dark Detector, à fonte direita. Exploda a coluna em frente ao portão agora aberto e colete o escudo.

7º ESCUDO (REQUER O FEITIÇO HERBIVICUS)

Vá até o lago, cujas laterais possuem lança-chamas e use o herbivicus para chegar até o seu centro e adquirir o escudo.

8º ESCUDO

Conseguido após adquirir todos os minishields da fase.

VANISHING CARD

Descendo a primeira escada à esquerda, vire a pequena rampa à direita, próxima aos blocos, para coletar a carta.

MOODY´S CHALLENGES

Nesta fase, você precisa completar cinco desafios diferentes. Quanto mais escudos você tiver, mais desafios são destravados. Repare que o cenário é repleto de estátuas do Dragão e gárgulas. Inicie um desafio apenas para ativar todos eles e saia.

DESAFIO 1 DUGBUG AVIFORS

Equipe-se com a carta de criatura Dugbug e elimine 10 delas da seguinte maneira: enquanto um personagem a faz levitar, outra a ataca até ela desaparecer. **Dica:** um segundo jogador pode ser crucial para adquirir a medalha de ouro.

DESAFIO 2 LEVITATION CHALLENGE

O objetivo é colocar todas as pedras nos alvos laterais.



DESAFIO 3 EXPLODING CALDRONS

Destrua todas as paredes e estátuas com os caldeirões.

DESAFIO 4 BUBOTUBER FLING

Lance os Bubotuber nos alvos para adquirir pontos. Dê prioridade ao alvo da extrema esquerda: você receberá 50 pontos com um só acerto. Você terá mais chances de acertá-lo com o segundo Bubotuber, da esquerda para a direita.

DESAFIO 5 TOWER BLOCKS

Usando o Wingardium Leviosa, empilhe todos os blocos em cima do símbolo ao centro da arena. Exige extrema cautela.

VANISHING CARD

No desafio Exploding Caldrons, colete a carta atrás da parede à sua frente.

FORBIDDEN FOREST

1º ESCUDO

Logo no começo, remova uma das pedras do caminho e colete o minishield. Em seguida, prossiga e use o Carpe Retractum para lançar os Bubotubers como uma catapulta. Atire na estátua do Dragão ao lado direito antes de prosseguir. Siga pela esquerda e atire um Bubotuber nos cogumelos em volta do minishield e colete-o. Use o Accio para puxar o minishield para cima do tronco da árvore. Avance eliminando os cogumelos venenosos e os Dugbugs gigantes. Suba no muro e use o caldeirão para explodir o bloqueio logo atrás de você. Use uma pedra para esmagar os três Bubotubers ao norte e pegue o minishield. Suba na plataforma à direita e pegue mais um minishield. Prossiga, extinguindo os incêndios, até chegar em uma bifurcação. Vire à esquerda. Na frente do incêndio, atire no cogumelo e apague o fogo para coletar o minishield. Avance até chegar na árvore caída, bloqueando o caminho. Antes de puxá-la, elimine os cogumelos do caminho com o Bubotuber. Atire na próxima estátua do Dragão e avance até as salamandras atacarem. Atire no cogumelo próximo ao tronco caído e prossiga para a direita. Elimine os cogumelos e adquira mais um minishield. Volte para o noroeste e avance até atravessar o penhasco. Atire no cogumelo ao lado esquerdo. Para derrotar o Skrewt, basta atirar em suas costas até ele morrer. Colete o escudo.

2º ESCUDO

Do octógono, siga pelo caminho da esquerda até passar pelos cogumelos venenosos. Encontre um bloco ao norte e traga-o de volta ao octógono. Colete o escudo, posicionando o bloco embaixo dele, à direita.

3º ESCUDO

Siga pelo caminho ao sul do octógono. Quando chegar na parede em ruínas, próximo ao caldeirão, elimine os cogumelos e siga para o norte. Atire no cogumelo, derrote o Skrewt, colete o minishield à esquerda, atire na estátua do Dragão logo à frente e colete o escudo. Ufa!



4º ESCUDO

Siga pelo sul, em direção ao começo da fase. Quando chegar a um ponto, no qual é possível ver um caminho à direita, bloqueado por cogumelos, elimine-os e siga por ali. Você encontrará o dragão Horntail enjaulado. Elimine os cogumelos à direita para adquirir o minishield. Ative a estátua do Dragão logo à frente. Ao lado direito, próximo ao local de entrada para esta área, atire no cogumelo. Use o bloco como escudo para se defender dos ataques do dragão. Apague o fogo em volta do escudo e pegue-o.

5º ESCUDO (REQUER O FEITIÇO HERBIVICUS)

Repita o caminho do 3º escudo. Chegando ao morro, use o Herbivicus para subir. Derrote o Skrewt e pegue o escudo.

6º ESCUDO (REQUER O FEITIÇO HERBIVICUS)

Siga o mesmo caminho do primeiro escudo. Passando pelo penhasco, vire na primeira entrada à direita. Atire na estátua do Dragão e colete o escudo, usando o Herbivicus para alcançá-lo.

7º ESCUDO

Vá para a área do dragão enjaulado e destrua os cogumelos venenosos à direita . Use o Herbivicus para alcançar o topo da gaiola e pegue o escudo.



8º ESCUDO

Conseguido após adquirir todos os minishields da fase

VANISHING CARD

À esquerda do octógono, no mesmo local onde você encontrou um cogumelo do sub-quest, destrua os cogumelos venenosos com o Bubotuber, e colete a carta logo em frente.

TAREFA TRIBRUXO 1



Para ganhar os três escudos da medalha de ouro, não se preocupe com o tempo e colete o maior número possível de feijõezinhos de todos os sabores. São eles que definirão o seu prêmio no final, e não o tempo que você tomou para completar o percurso.

DICA

Varie seus Jinx, misturando-os com os feitiços durante as missões, pois só assim você conseguirá aumentar seu Rank ao final de cada uma delas. Para conferir qual o atual nível de experiência de seus Jinx, acesse a tela de informações a partir da seleção de fases.

PREFECT'S BATHROOM

1º ESCUDO

Atire três caldeirões na parede até ela ser destruída. Ative a estátua do Dragão no lado oposto da banheira. Atravesse o buraco e, após passar pela ponte, derrube a grade e suba. Exploda a segunda estrutura de metal enferrujado com o caldeirão para ganhar um minishield. Volte, exploda os canos e escale as plataformas à esquerda. Use o caldeirão para explodir a estrutura mais alta e colete um minishield. Mova a direção da torneira gigante da direita e volte, prosseguindo pelo caminho agora desbloqueado. Exploda a próxima estrutura para adquirir mais um minishield. Gire duas torneiras, use o caldeirão para explodir os canos logo abaixo e volte, em direção ao sul. Suba a plataforma com o caldeirão e exploda a estrutura central para ganhar mais um minishield. Aproveite esse mesmo caldeirão para explodir mais duas estruturas similares no nível abaixo. Derrube a ponte, mas não siga em frente - volte e colete os dois minishields. Prossiga e derrote as salamandras. À esquerda, ative a estátua do Dragão. Siga pela esquerda e ative mais uma estátua do Dragão. Destrua a estrutura e colete o minishield. Derrote as salamandras e invoque o Carpe Retractum no ovo. Volte e puxe todas as quatro grades ao lado direito, usando-as como atalho para voltar ao banheiro. Colete o escudo.

2º ESCUDO

Vá para a direita do octógono, atirando na bica de água pouco antes de atravessar a ponte. Siga pelo caminho de concreto. Derrube a grade (fig.12) e ative outra bica de água logo em seguida.



Use o caldeirão em seguida, para destruir as duas estruturas de metal e coletar mais dois minishields. Desça a próxima escada e ative a estátua do Dragão. Derrube as próximas pontes e pegue o escudo no fim da plataforma

3º ESCUDO

Vá para o mesmo lugar onde você explodiu as duas estruturas com o caldeirão na busca pelo segundo escudo. Gire o cano até o jato de água cessar. Volte e siga pelo caminho de baixo, à direita. Ative a bica de água e suba a escada. Atire na estátua do Dragão localizada no canto oposto e gire as duas torneiras até os jatos de água cessarem.



Desça e siga pelo caminho à esquerda da plataforma quadrada na superfície da água. Pegue o escudo.

4º ESCUDO

Para adquirir este escudo, você terá que desativar todas as torneiras - na verdade, não todas, mas desta forma você não corre o risco de empacar no caminho. Siga a ordem: desative as torneiras da área das salamandras, em seguida da área central e então, da ala oeste (ativando uma bica de água no caminho). Então volte para a área das salamandras e desça a escada ao lado esquerdo para chegar até o escudo.

5º ESCUDO

Use o caldeirão logo à direita do octógono para destruir os canos abaixo. Então desça e pegue o minishield. Leve o bloco até a estrutura de madeira, passando-o em seguida pelos canos destruídos. Encoste-o na parede da direita e pegue o escudo.

6º ESCUDO (REQUER O FEITIÇO HERBIVICUS)

Siga pela esquerda do octógono até chegar na área com as quatro grades ao norte. Derrube-as e avance sobre elas. Ao atravessar, você conseguirá ver o escudo. Use o Herbivicus para alcançá-lo.



7º ESCUDO

Volte para a área inicial e exploda o fundo da banheira com o caldeirão. Pegue o escudo.

8º ESCUDO

Conseguido após adquirir todos os minishields da fase

VANISHING CARD

Siga pela esquerda do octógono, passando pelos ninhos de salamandras e derrubando a ponte. Suba a plataforma e colete a carta.

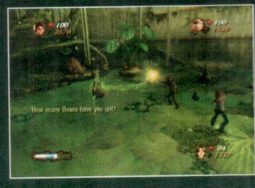
DICA

Atire em todos os objetos do cenário para adquirir feijõezinhos extras. Variar o personagem escolhido para cada fase também é uma boa dica, pois só assim você conseguirá coletar feijões suficientes para adquirir as cartas de todos eles.

HERBOLOGY

1º ESCUDO

Desça a escadaria, ativando a estátua do Dragão assim que chegar ao chão. Abra o portão ao lado esquerdo e prossiga. Pegue o minishield, adquira o livro com o feitiço Herbivicus e volte. Na pequena entrada com uma raiz no chão, atire na pá. No cercado ao lado da escada de metal, atire na próxima pá. Suba, usando o Herbivicus para atravessar o buraco. Pegue o minishield no caminho. Avance, até chegar à lagoa. Use o novo feitiço para abrir os botões de plantas.



À direita, lance os Bubotubers nos cogumelos venenosos e pegue o minishield. Por enquanto, ignore a escada à esquerda e use o Herbivicus na planta gigante ao norte para atrair a atenção das vespas. Aproxime-se dos Bubotubers da área nordeste e use-os para eliminar os cogumelos do corredor à sua frente. Volte e alcance o lado direito da estufa. Atire na pá, dentro do cercado, pegue o minishield e ative a estátua do Dragão. Finalmente, volte e siga pela escada de metal ao norte, passando por toda a área superior da estufa. No lado de fora, pegue o minishield abaixo da escada e atire na estátua do Dragão e na pá enterrada na terra, logo à frente. Abra o portão e derrote o Skrewt. Em seguida, apague o fogo, pegue o minishield e suba a escada. Siga pelas plataformas até chegar ao lado direito. Suba, ative a estátua do Dragão, pegue o minishield e desça. Pegue o próximo minishield atrás dos Bubotubers, atire na pá ao norte, na próxima estátua do Dragão e entre na estufa. Suba a escada circular. Chegando ao topo, adquira mais um minishield. Use os caldeirões para destruir a cúpula. Desça, apague o fogo e pegue o escudo.

2º ESCUDO

Logo no começo da fase, no local onde você adquiriu o feitiço Herbivicus, use o caldeirão para explodir a única parede que não está coberta com plantas. Desça e pegue o escudo.

3º ESCUDO

Volte para o jardim do começo da fase. Veja que há um escudo cercado por cogumelos venenosos. Use o Bubotuber para eliminá-los e pegue o escudo.

4º ESCUDO

Prossiga pela direita do octógono e entre no túnel, logo à frente do bloco. Abra as plantas ao norte para atrair a atenção das vespas e siga pelo lago até alcançar o escudo.

5º ESCUDO

No pátio logo em frente do octógono, leve o bloco até a metade da escada, use o Herbivicus para abrir as plantas e adquira o escudo.

6º ESCUDO

Suba a escadaria do pátio. Chegando nas plataformas acima das estufas, derrube a ponte ao norte e pegue o minishield. Prossiga pelo mesmo corredor, derrubando todas as outras pontes. No final do corredor, finalmente derrube a ponte à sua frente e volte para atravessá-la. Você chegará ao próximo escudo.

7º ESCUDO

Após atravessar as plataformas acima das estufas, desça até a área gramada, antes da torre circular. Use um Bubotuber para destruir os cogumelos e pegue o escudo.

8º ESCUDO

Conseguido após adquirir todos os minishields da fase.

VANISHING CARD

Volte para a área do grande lago. Abra todos os botões de plantas até o canto direito da estufa. A carta estará lá, próxima a uma pá.

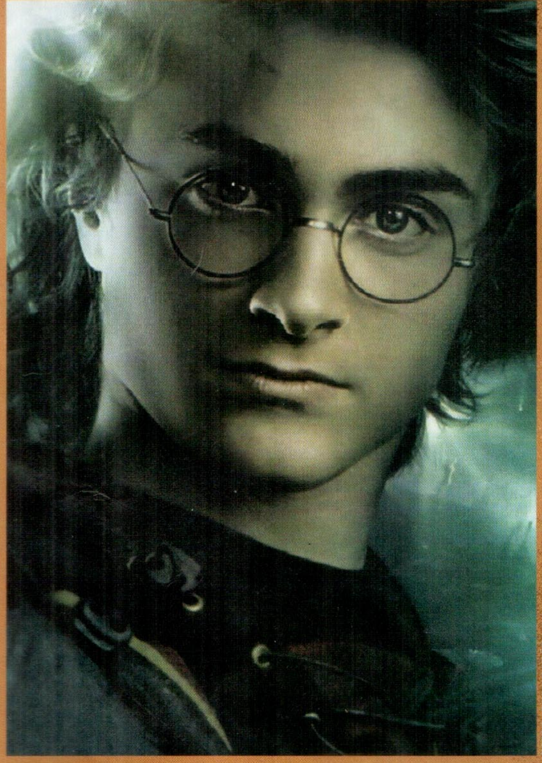
TAREFA TRIBRUXO 2: THE LAKE

Como na primeira prova tribruxo, você deve seguir um percurso linear, coletando o maior número possível de feijõezinhos. Novamente, para conseguir a medalha de ouro, o tempo não é importante aqui.



DICA

Se os personagens controlados pelo computador não estiverem cooperando, principalmente nos desafios do professor Woody, que exigem a realização de tarefas com tempo determinado, chame um amigo (real) para facilitar as coisas. Ele poderá entrar em qualquer momento do jogo, bastando apertar o botão Start no segundo controller.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

TAREFA TRIBRUXO 3: THE MAZE

Siga em frente e vire na quarta entrada à esquerda. Pegue a primeira entrada abaixo e, em seguida, a última à esquerda. Prossiga, virando na primeira à direita. Avance até virar a única entrada a direita e depois para frente. Atravesse o grande corredor, tomando cuidado com os golpes das raízes e assista à animação. Desta vez, você deverá fugir, seguindo qualquer caminho, porém desviando dos obstáculos e espinhos. Em seguida, derrote os dois Skrewt, atirando em suas costas. Como nas outras tarefas, dê ênfase à coleta de feijõezinhos, que você receberá a medalha de ouro e os escudos.

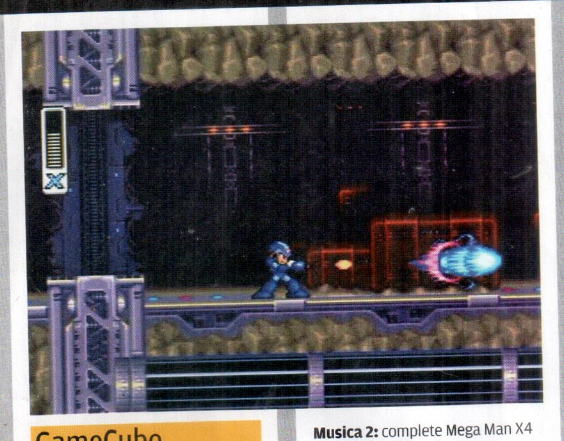


VOLDEMORT

O chefe é dividido em três partes. Inicialmente, você deve atacar todas as caveiras que se levantarem do chão, até derrotar todas elas. Em seguida, Voldemort invocará o Aveda Kadavra. Enquanto desvia do encontro entre seu próprio feitiço e o dele, controle-o para acabar com as novas caveiras que aparecerem. Finalmente, quando Voldemort usar a estátua para lhe atacar, fuja. Após o terceiro ataque, a estátua ficará presa e você poderá usar o encontro entre os feitiços para destruir uma parte dela. Faça isso repetidamente até derrotar o grande vilão.



Agora é só curtir o final, e você já terá todas as Collectors Cards. NW



GameCube

Mega Man X: Collection

Habilitar Rockman: Battle and Chase
Complete os jogos Mega Man X, Mega Man X2 e Mega Man X3.

Itens na galeria
Complete os seguintes objetivos para habilitar itens na galeria. Aperte L no menu principal para habilitar a galeria.

Truque 1: complete Mega Man X.
Truque 2: complete Mega Man X2.
Truque 3: complete Mega Man X3.
Imagem 1: complete Mega Man X6 com Zero e todos os upgrades.
Imagem 2: complete Mega Man X6 com Zero normalmente e depois com Mega sem derrotar Nightmare Zero.
Imagem 3: complete Mega Man X, Mega Man X2 e Mega Man X3.
Imagem 4: complete Mega Man X6 com Zero e todos os upgrades.
Imagem 5: complete Mega Man X6 com Zero e todos os upgrades.
Imagem 6: acumule mais de uma hora de jogo em Mega Man X5.
Imagem 7: complete Mega Man X2 com todos os upgrades.
Imagem 8: complete Mega Man X derrotando Sigma com todo os tanques de corações, todos os sub tanks e todas as partes da armadura.
Musica 1: complete Mega Man X5.
Musica 2: complete Mega Man X4 com Zero e todos os upgrades.
Musica 3: complete Mega Man X4 com Zero e todos os upgrades.
Musica 4: complete Mega Man X3.
Musica 5: acumule mais de uma hora de jogo em Mega Man X5.
Musica 6: complete Mega Man X5.
Musica 7: complete Mega Man X4 com Zero e todos os upgrades.
Musica 8: complete Mega Man X5.
Staff: complete Mega Man X.

Mega Man X
Todos os itens e oponentes derrotados: 7437-6482-1256.
Todos os oponentes derrotados: 4723-2486-1324.
Todos os itens e armas: 2653-3858-7584.
Todos os itens incluindo o Hadouken e todos os oponentes derrotados: 2653-3848-7587.
Todas as armas: 7443-2241-1221.
Ultimate armor: 5373-1284-3647.

Destruir oponentes:
After Vile: 5385-7136-6321.
Chill Penguin: 6385-5336-5364.
Storm Eagle: 6483-7376-5124.
Flame Mammoth: 1573-5232-7264.
Spark Mandrill: 5131-7358-4181.
Armored Armadillo: 5147-8437-4536.
Launch Octopus: 1556-6642-7448.
Boomer Kuwranger: 5151-3427-4261.
Extra Life Tank: 5447-4177-4536.
Sting Chameleon: 4131-6712-1221.

Mega Man X2
Na tela de passwords, entre com os códigos abaixo. Todos os poderes estarão disponíveis, assim como os tanques de coração.

Wire Sponge: 5227-8133-1656-5451.
Morph Moth: 5224-8133-1656-7451.
Flame Stag: 5224-8133-1658-5451.
Magna Centipede: 3167-6337-1356-5526.
Overdrive Ostrich: 3127-6357-1356-5526.
Bubble Crab: 4146-3387-1246-1546.
Wheel Gator: 5224-8133-1626-5451.
Crystal Snail: 3127-6337-1856-5526.

Mega Man X3
Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Espada verde de Zero: 3317-8353-6772-3824.
Neon Tiger: 3723-1283-1751-1456.
Gravity Beetle: 7743-5256-1441-5486.
Blast Hornet: 7745-5253-1441-5486.
Blizzard Buffalo: 5275-1266-1751-5458.
Tunnel Rhino: 5765-1263-1756-5488.
Volt Catfish: 5768-1267-4758-5488.
Toxic Seahorse: 2376-2163-6258-7841.
Crush Crawfish: 8216-4156-6742-3821.
Dr. Doppler's Lab, level 1: 6414-4155-6872-3356.
Dr. Doppler's Lab, level 2: 6414-4685-6872-3314.
Dr. Doppler's Lab, level 3: 2357-5533-6462-7735.

GBA

Peter Pan: Return To Neverland

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Jungle: RGCKYD.
Beach: PGCMMD.
Forest: CNCGKG.



The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

Seleção de fases
Na tela em que você escolhe as fases, aperte →, ←, ↑, ↑, ←, →.



Pular de fase
Pause o jogo e aperte ↑, →, ↓, ←, ←, →.

Invencibilidade
Pause o jogo e aperte →, L, ↓, A, ←, Select. Repita o código para desligá-lo.

Recarregar energia
Pause o jogo e aperte Select, →, A, ←, ←, →.

Fortalecer ataque
Pause o jogo e aperte ↑, ↓, Select, Select, ↓, ↑.

Adicionar itens ao inventário
Pause o jogo e aperte ←, A, ←, Select, ↓, ↓.

Temperatura corporal estável
Pause o jogo e aperte →, ←, ←, ↓, ↑, Select. Repita o código para desligá-lo.

Roupa armadura
Pause o jogo na fase Winter e aperte A, Select, ←, ↓, →, ↑.

Solo escorregadio
Pause o jogo e aperte A, L, Select, A, →, ↑. Repita o código para desligá-lo.

Nevasca
Pause o jogo e aperte A, L, Select, R, →, →. Repita o código para selecionar a intensidade da nevasca.

DK: King Of Swing

Jogos Jungle Jam
Na tela de título, aperte L + A + B para acessar a tela de passwords e entre com um dos seguintes códigos:
Attack Battle 3: 65942922.
Obstacle Race 4: 35805225.
Climbing Race 5: 55860327.

Modo Diddy
Complete o jogo recebendo 24 medalhas DK.

Modo Time Attack
Complete o jogo com DK.

Jogar com Bubbles
Complete o jogo com Diddy recebendo 24 medalhas DK.

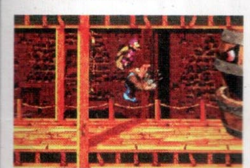
Jogar com King K. Rool
Complete o Jungle Jam com 12 medalhas de ouro.

Jogar com Kremling
Complete o Jungle Jam com 6 medalhas de ouro.

Jogar com Wrinkly Kong's Ghost
Consiga 20 Crystal Coconuts com DK.

Donkey Kong Country 3

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
50 vidas extras: Monkey.
Todas as moedas bônus: aqua.
Habilitar minigames Funky's, Cranky's e Swanky's: Extras.
Opção Music Player: music.
Jogar sem barris: Tuffer.
Jogar sem checkpoint: harder.
Ver os créditos: kredits.



Nintendo DS

Burnout Legends

Pistas espelhadas
Habilite todos os veículos Legend Face-Off.

Takedown mais fácil
Fique atrás de seu oponente usando turbo para que ele perca o controle e se choque contra a parede.

Bônus da série Compact
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
Assassin Compact: faça 15 Takedowns.
Compact Collector: consiga a medalha de ouro na prova Silver Lake Eliminator.
Compact Cop: consiga a medalha de bronze ou melhor na prova Silver Lake ou Airport T1 e T2 Pursuit.
Dominator Compact: acumule 10.000 pontos Burnout.
DX Compact: consiga a medalha de ouro na prova Airport Eliminator.
Gangster Legend: consiga a medalha de ouro na prova Palma Bay Legend Face-Off.
Legend Compact: consiga a medalha de ouro na prova Interstate Loop Legend Face-Off.
Legend Gangster: consiga a medalha de ouro na prova Interstate Legend Face-Off.
Legend Special: acumule treze medalhas de ouro.
Modified Compact: consiga a medalha de ouro na prova Interstate Race.
Tuned Compact: acumule cinco medalhas de ouro.

Bônus da série Coupe
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
Assassin Coupe: faça 60 Takedowns.
Coupe Cop: consiga a medalha de ouro na prova Vineyard ou Palm Bay Pursuit.
Custom Coupe: consiga a medalha de ouro na prova Riviera Race.
Dominator Coupe: acumule 40.000 pontos Burnout.
DX Coupe: consiga a medalha de ouro na prova Big Surf Shores Eliminator.
Legend Pickup: consiga a medalha de ouro na prova Vineyard Legend Face-Off.
Legend Special: acumule 41 medalhas de ouro.
Legend SUV: consiga a medalha de ouro na prova Airport Legend Face-Off.
Modified Coupe: consiga a medalha de ouro na prova Silver Lake Race.

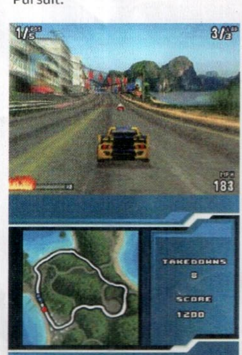
Veículos da categoria Heavyweight
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
4WD Heavy Duty: acumule 300.000 Crash Dollars.
4WD Racer: consiga dois Crash Golds na série Compact.
B-Team Van: consiga dois Crash Golds na série Muscle.
City Bus: consiga dois Crash Golds na série Sports.
Delivery Truck: acumule 400.000 Crash Dollars.
Firetruck: faça todos os Crash Golds.
Heavy Pick-Up: acumule 100.000 Crash Dollars.
Longnose Cab: consiga dois Crash Golds na série Coupe.
SUV Deluxe: acumule 200.000 Crash Dollars.
Tractor Cab: acumule 500.000 Crash Dollars.
Trash Truck: consiga dois Crash Golds na série Super.

Bônus da série Muscle
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
Assassin Muscle: faça 30 Takedowns.
Classic Legend: consiga a medalha de ouro na prova Big Sure Shore Legend Face-Off.
Custom Muscle: consiga a medalha de ouro na prova Downtown Race.
Dominator Muscle: acumule 25.000 pontos Burnout.
DX Muscle: consiga a medalha de ouro na prova Palm Bay Eliminator.
Legend Classic: consiga a medalha de ouro na prova Riviera Legend Face-Off.
Legend J-Muscle: consiga a medalha de ouro na prova Airport 1 e 2 Legend Face-Off.
Legend Special: acumule 27 medalhas de ouro.
Modified Muscle: consiga a medalha de ouro na prova Big Surf Shores Race.
Muscle Cop: consiga a medalha de bronze na prova Harbor Town ou Sunrise Valley Pursuit.
Muscle Collector: consiga a medalha de ouro na prova Harbor Town Eliminator.
Tuned Muscle: acumule 20 medalhas de ouro.

Veículos Special
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
Classic Hot Rod: consiga todos os troféus Takedown.
Euro Racer: consiga todos os Postcards.
Gangster Boss: consiga medalha de ouro em todos os eventos Legend Face Off.
Ultimate Coupe: consiga todos os Signature Takedowns.
US Racer: consiga a medalha de ouro no Super GP.
World Racer: consiga a medalha de ouro no Special GP.

Bônus da série Sports
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
Assassin Sports Car: faça 100 Takedowns.
Custom Sports: consiga a medalha de ouro na prova Airport Race.
Dominator: acumule 60.000 pontos Burnout.
DX Sports: consiga a medalha de ouro na prova Downtown Eliminator.
Legend Racer: consiga a medalha de ouro na prova Downtown Legend Face-Off.
Legend Roadster: consiga a medalha de ouro na prova Silver Lake Legend Face-Off.
Legend Special: acumule 55 medalhas de ouro.
Modified Sports: consiga a medalha de ouro na prova Island Paradise Race.
Sports Cop: consiga a medalha de ouro na prova Golden City ou Island Paradise Pursuit.

Bônus da série Super
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
Assassin Super Car: faça 150 Takedowns.
Custom Super Car: consiga a medalha de ouro na prova Dockside Race.
Dominator Super Car: acumule 80.000 pontos Burnout.
DX Super: consiga a medalha de ouro na prova Silver Lake Eliminator.
Legend Hot-Rod: consiga a medalha de ouro na prova Dockside Legend Face-Off.
Legend Special: acumule 70 medalhas de ouro.
Legend Super Car: consiga a medalha de ouro na prova Harbor Town Legend Face-Off.
Modified Super: consiga a medalha de ouro na prova Golden City Raod Rage.
Super Cop: consiga a medalha de ouro na prova Riviera ou Big Surf Pursuit.



Bônus do modo World Tour
Complete os seguintes objetivos para habilitar o veículo desejado.
Cop Racer: consiga a medalha de ouro em todos os eventos Pursuit.
Firetruck: consiga a medalha de ouro em todos os eventos Crash.
Gangster Boss: consiga a medalha de ouro em todos os eventos Race. NW

Picto-Chat



O preço dos consoles da nova geração não agradaram em nada quem gosta de games. O Revolution promete mudar este cenário. Humpf! Certas vezes, alguns meses parecem anos!

Pablo: E aí, alguém agüenta esperar até o fim do ano pelo Revolution?

Jô: Tá difícil...

Fabão: Eu não vejo a hora de comprar logo o meu! Ainda bem que será mais barato que os exagerados produtos hi-tech da concorrência. Eu acho que a Big N pode surpreender com o lançamento do Revolution a US$ 200 ou até 150!

Testa: Nem mais um segundo! É com ele que eu quero desferir espadadas em *Zelda: Twilight Princess*! Depois de terminar no GameCube, claro!

Jô: Preço baixo é o caminho...

Pablo: Isso não quer dizer muito pra gente no Brasil... O preço seria pelo menos quatro vezes maior. Mas, ainda assim, será menor que o da concorrência!

Testa: Tem tudo para ser o mais barato.

Jô: O Revolution é legal de qualquer jeito... Só de rodar meus games do Cube nele já vale o investimento.

Fabão: Mesmo assim, o primeiro representante da nova geração chegou ao Brasil por absurdos R$ 3.500 ou até 4.000! Imagine quando chegar o aparelho da Sony, cheio de traquitanas digitais. Eu acho que o Revolution vai ser o console mais popular desta nova guerra. Aposto que poderemos comprá-lo no Brasil por volta de R$ 1.000 logo no lançamento...

Jô: E o pior: eu joguei a nova geração e não me impressionei com o que vi.

Pablo: R$ 1.000 não é o melhor dos mundos, mas já é um começo. Tem tudo para baixar mais tarde. O DS mesmo já está mais barato agora. Vale a pena economizar desde já.

Testa: Mais popular e inovador! A maneira de jogar vai mudar, não vejo a hora de ver o que os produtores estão aprontando para nós! Agora, se tudo isso sair por módicos R$ 1.000, melhor ainda!

Fabão: E temos algum tempo para ir economizando. O Iwata disse que o console chega antes do Dia de Ação de Graças americano, ou seja, antes de novembro.

Jô: R$ 1.000 é pesadinho... Mas vai valer a pena.

Testa: Bom, é um terço do preço dos concorrentes!

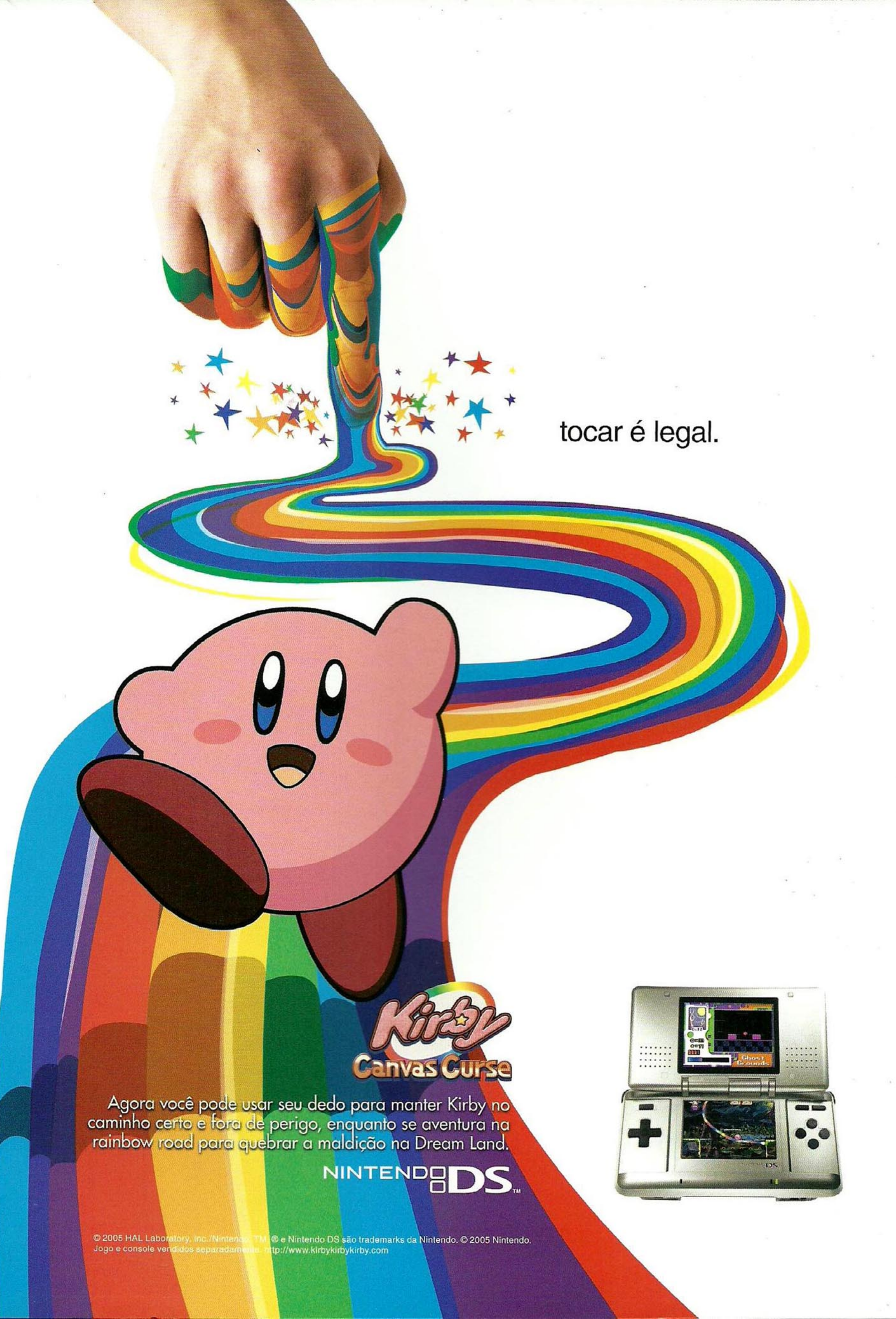
Pablo: Isso é depois de toda a concorrência. Mas acho que não faz diferença alguma para quem não vê a hora de jogar e conferir a tal revolução.

Fabão: Eu só estou louco para saber quais são as outras surpresas que o Miyamoto insiste em ressaltar que o console ainda tem. De repente, a E3 2006 parece tão distante...

Pablo: Está longe, e quer saber? A Nintendo não vai entregar tudo na E3. Tem muito mais vindo por aí. Quem duvida?

Testa: É verdade, cada dia parece ter 40 horas. Mas, para mim, a Nintendo já tem até alguma coisa pronta, mas está guardando para o lançamento! Será?

Jô: Do jeito que a Nintendo é FREAK, pode até ser a nova geração do R.O.B.! NW


tocar é legal.
Kirby
Canvas Curse
Agora você pode usar seu dedo para manter Kirby no caminho certo e fora de perigo, enquanto se aventura na rainbow road para quebrar a maldição na Dream Land.
NINTENDO DS™
© 2005 HAL Laboratory, Inc./Nintendo. TM, ® e Nintendo DS são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.
Jogo e console vendidos separadamente. http://www.kirbykirbykirby.com



1º Campeonato Inicial Games





creative co.

Grande Torneio

dia 11/03/2006 às 16:00 h.

Campinas Shopping

Regulamento

1. Não é necessário levar nenhum equipamento para participar da competição.
2. O jogador deve estar preparado para utilizar qualquer personagem.
3. A competição é em dupla, porém no final, as mesmas competem entre si.
4. Premiações para o 1°, 2° e 3° lugares.
5. Não há limite de idade.

Como participar:

E necessário ter R$100,00 em compras na loja Inicial Games, no site ou apresentando um cupom fiscal* da compra de produtos Nintendo nas lojas Inicial Games.

* cupons válidos a partir de 16/01/2006.

Treinamento:

A partir de 16 de janeiro na Inicial Games da Av. Campo Sales, 600 - loja 22.

Premiação:

1 Lugar: 1 Game Boy Micro + 1 Nintendo Ds + 1 Game Boy Advance Sp +1 Jogo Ds +1 Jogo Game Boy

2 Lugar: 2 Jogos Gamecube

3 Lugar: 1 camiseta de futebol Nintendo.

Faça já sua inscrição !!!

www.inicialgames.com.br

Centro - Av. Campo Sales, 600 - Lj 22 - (19) 3236.0056

Campinas Shopping - R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 - Lj 214 - (19) 3267.2099.

Contato: juliana@inicialgames.com.br

